AMSTRADEBDO

N°10 - 11
du 24 décembre 1986
au 6 janvier 1987
Belgique : 90 FB - Suisse : 4 FS
M-1636-10-12F
12 F.

LES CROCOS D'OR 1986

PANORAMA DES LOGICIELS PROFESSIONNELS

DEUX SUPERS CONCOURS ET UN DISQUE DUR 20 MEGAS A GAGNER

NUMÉRO SPÉCIAL





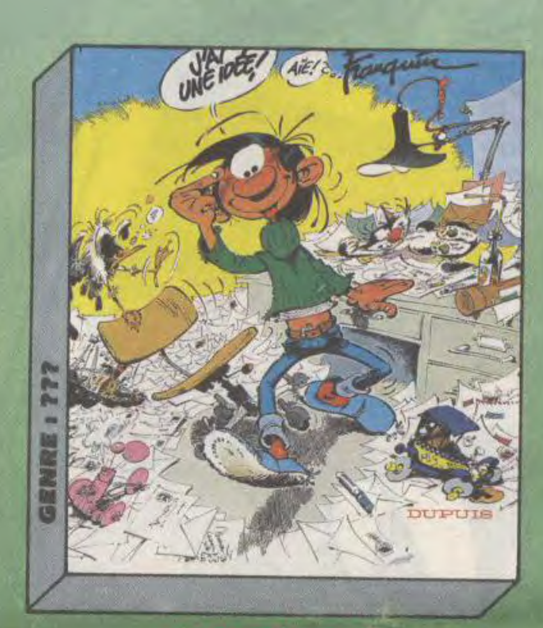
présente



MANHATTAN 95

Fini les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques !
SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York.
Sa seule chance de rachat réside dans une mission **où le mot DANGER ne sert plus de point de repère !!**
Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison...
A vous de jouer !





M'ENFIN

Le Gaffophone, (le diabolique instrument de Gaston LAGAFFE) a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable ?
Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête.
Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du Journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...





FER ET FLAMME

Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTE. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs ?
Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTE, de sa démence ?
N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer !!! Et peu importe où, quand et comment !





MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules.
Un crime parfait ? Certainement pas. Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque !!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître...
Comment disparaître ? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval !!!





ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination.
Vous avez cependant décidé de relever le défi !!
Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter !!!



AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128

JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

M'ENFIN	■ DISC 195 F	■ CASS 150 F
MASQUE	■ DISC 195 F	■ CASS 150 F
MANHATTAN	■ DISC 180 F	■ CASS 140 F
ASPHALT	■ DISC 180 F	■ CASS 140 F
FER ET FLAMME	■ 2 DISC 295 F	

UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

Directeur de la publication : Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef : Philippe MARTIN

Directrice technique : Benoite PICAUD

Secrétaire de rédaction : Karim BOUDOU

Secrétariat : Martine CHEVALIER

Maquette : Jean-Marc GASNOT, Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de : THIRIET

Ont participé à ce numéro : Alian, Jeanne Alyse, Sylvain de Cazenave, Chérif, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita José Ricardo, Pierre Rital, Robby, Spiral, Richard Wilfram, Olivier Zythoun.

Editeur : SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron, 75017 PARIS. Tel : (1) 42 63 82 02. Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP RC 83 B 6621

Imprimerie : Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité : Véronique PELOSO Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

du 24 décembre 1986
au 6 janvier 1987

NUMÉRO SPÉCIAL

EDITO

La fin de l'année est, bien sûr, le moment idéal pour établir un bilan. AMSTRADEDBO a décidé de vous proposer le sien. Outre des News récapitulatives, ce numéro double vous propose un "best of" de l'année 1986. Tous les logiciels sortis de janvier à novembre ont donc été visionnés une nouvelle fois, comparés, passés au crible par la rédaction. Afin de mettre un peu d'ordre dans cette pagaille et au vu de la diversité de la production européenne, nous les avons séparés en treize catégories différentes. Et après mille et mille discussions, nous sommes maintenant en mesure de vous présenter nos "Crocos d'or 86". Etablis selon d'exhaustifs critères de qualité, tous les softs sélectionnés sont d'excellents niveaux. Il y en a trente-neuf. Pas un de plus. Trente-neuf P.S. à rajouter sur vos listes de cadeaux...

Philippe Martin.

AMSTRADEBDO ET UBI-SOFT VOUS OFFRENT 2 WEEK-ENDS A VENISE, 2 COLLECTIONS COMPLETES DE GASTON LAGAFFE ET 100 LOGICIELS GRATUITS !



Demain, c'est Noël. Exceptionnellement UBI-SOFT vous propose 2 cadeaux de fin d'année. Vous êtes aventurier ? Alors partez à la recherche de l'assassin de MASQUE, un whodunit (qui a tué) sur fond de carnaval et de société secrète. UBI-SOFT vous offre un week-end pour deux personnes dans la Cité des Doges et vingt-cinq disquettes de ce jeu superbe et inédit.

Vous êtes plutôt paresseux ? Alors agrémentez vos grasses matinées par la lecture de la collection complète des péripéties de Gaston, le héros de Franquin édité par Dupuis, ou bien en l'aidant à retrouver son Gaffophone dans un autre logiciel inédit, M'ENFIN.

Vous l'avez deviné : AMSTRADEBDO, comme d'habitude, double la mise. Quatre personnes passeront donc un week-end à Venise, deux autres recevront la collection complète des Gaston et cent autres encore pourront jouer en avant-première avec les logiciels MASQUE et M'ENFIN.

Attention, vous pouvez participer aux deux tirages au sort, mais sur des cartes postales différentes. Envoyez-les avec vos nom et adresse complète avant le 1er janvier à :

AMSTRADEBDO, CONCOURS UBI-SOFT NOËL, M'ENFIN (OU MASQUE), 24 rue Baron, 75107 PARIS.



SILENT SERVICE

MICROPOSE

NOUS ENTAMONS LA DIX-SEPTIÈME HEURE CONSÉCUTIVE DE PLONGÉE. Le commandant CHEETAH tourne comme un lion en cage. L'ambiance est de plus en plus tendue.
"Depuis trois heures un destroyer nippon suit notre sous-marin, le USS FLATIRON. Notre degré de flottablilité a diminué dangeureusement depuis l'attaque d'hier soir.
"Hardi les p'tits gars, souquez ferme !", dit alors notre capitaine dans son rugissement habituel. "Plaît-il capitaine ?" interjecta le midship P.Cock, en lissant machinalement son costume. "Pardon mes enfants, je me crois toujours au temps de mon ancêtre RACKHAM THE RED". (In Inglish dans le texte). "Videz les ballasts, rentrez le périscope, cap au 180°, voulais-je dire, mais vous aviez rectifié de vous même, espèces de marins d'eau douce". Avec la plongée qui se prolongeait et la pipe du capitaine qui charbonnait allègrement, l'atmosphère devenait irrespirable. Soudain, le radar fit entendre son PING-PING-PING horripilant. "Bon Dieu lieutenant MARTIN, baissez cette radio, y'a des gens qui bossent ici, quoi..."
- "Mais, ô chef adoré et vénéré, c'est le sonar qui a repéré un bateau suspect."
- "Faites-moi écoutez-ça..."
PING-PING-PING-PING-PONG-PING-PONG...
- "PING-PONG ? Bon sûr, mais c'est bien sang : Ce ne peut être qu'un navire japonais !" A ces mots, l'équipage se glaça d'effroi. Ces hommes n'étaient pourtant pas des coyotes à foies jaunes... Ils avaient coulé l'année passée plus de vingt cargos japonais sans escorte, une dizaine de chalutiers et au moins trois barques... mais la menace paraissait terrifier ces cowboys de la torpille à vapeur. "Tout le monde aux postes de combats. Immersion maximum de dix secondes, faites rentrer les marins qui prennent un bain de soleil sur le pont...". Les minutes suivantes furent oppressantes, et l'équipage du USS FLATIRON ne chôma pas : armer les torpilles, préparer le périscope, diminuer le régime du moteur, tout cela ne leur prit que quelques secondes. Le commandant CHEETAH montra alors toute sa ruse : il fit exécuter un magnifique tête à queue au sous-marin, et ouvrit le feu avec toutes les torpilles disponibles. "Après tout, dit-il, c'est pas nous qui payons". L'angoisse était visible sur tous les visages de l'assistance. Le destroyer japonais, RAPHIO KAPADPO, orgueil de l'empereur HIROHITO, allait-il réussir à éviter la torpille ? Il esquisse un mouvement à droite pour finalement filer à gauche, mais le tir brossé du capitaine CHEETAH l'a pris à contre-pied...
"GOOOOOOOOOOOOOOL....GOOOOOOOOOOOOL"
- "On les a eus, ces faces de citron rabougris. YOHOHO, et une bouteille de rhum..."



TRÈVE DE BALIVERNES ET DE GAUDRIOLES JE VOUS PRIE. Merci. Avec MICROPROSE, on n'est pas là pour rigoler ou pour se tourner les pouces en regardant de belles images sur son ordinateur. MICROPOSE prétend être, je cite : "LE PREMIER PRODUCTEUR DE SIMULATIONS AU MONDE". Ça fait plaisir de voir des gens qui manifestent une certaine confiance en eux-même et qui ne font pas de complexe de supériorité. Pour être tout à fait honnête, il faut cependant avouer que je serais presque, voire même totalement d'accord avec cette affirmation pourtant péremptoire. MICROPROSE s'est d'ailleurs déjà fait un nom chez les utilisateurs de compatibles PC avec ses simulateurs de vol, tel SOLO FLIGHT, MIG ALLEY ACE, ou le plus planant de tous : SPITFIRE ACE. Quant à SILENT SERVICE, il est déjà sorti sur Commodore 64 il y a environ six mois, avant d'être adapté à l'ATARI ST puis à l'IBM PC.
Tout de suite, une constatation audacieuse s'impose : Sur les versions commodores et ST, le graphisme est superbe. Sur CPC, le niveau est de bien moindre qualité. Il est pour le moins désobligeant de constater qu'il y a, selon MICROPROSE, plus de différences entre un C64 et un CPC, qu'entre un ST et un commodore. Sur nos CPC donc, les personnages sont d'une seule couleur, et les éléments du décor stylisés au maximum, à tel point que les cadrans ne sont pas toujours facilement lisibles.
Après ces quelques défauts bénins, examinons le reste du jeu. Tout de suite, c'est la claque : le logiciel est génial. Enfin, quand je dis 'tout de suite', comprenez au bout de trois heures, lorsque vous commencerez à vous y retrouver entre toutes les différentes commandes de votre sous-marin : à peu près une quarantaine. Les adeptes de KALI, la célèbre déesse aux huit mains, seront avantagés, les autres galèreront un peu mais ça fait partie du charme. Cette complexité impressionnante est toutefois justifiée par l'ampleur de la tâche qui vous attend : dépistages des cargos japonais, manœuvres d'approche, attaques à la torpille, fuite devant les destroyers nippons... Votre première tâche est de vous repérer sur la carte, manœuvre facilitée par le ZOOM. Ensuite, rendez-vous avec le joystick jusqu'au centre de commandement pour repérer les cargos jaunes grâce au radar. A vous alors de placer votre sous-marin en bonne position pour l'attaque. Take care ! (Pour les froggy mangeurs de grenouilles : Faites gaffe...). En même time, il va falloir guetter les escorteurs de l'empire du soleil levant qui veulent, à tous prix, vous faire sombrer au fond des mers.
Une fois les commandes bien en mains, SILENT SERVICE se dirige avec une facilité presque déconcertante vu ses possibilités. L'atmosphère de votre cambuse deviendra vite aussi tendue que celle de la timonerie du USS FLASHER, le plus efficace des sous-marins américains durant la guerre, avec ses 21 bateaux coulés. La réalisation de ce logiciel est à couper le souffle (pratique durant les longues plongées, quand l'oxygène se raréfie). Qui plus est, de nombreux scénarios AUTHENTIQUES de duels maritimes de la Seconde Guerre mondiale son inclus dans le programme. Tous les éléments du jeu sont reconfigurables, ce qui devrait permettre aux loups de mer des jours et des jours de navigation. Un logiciel d'une classe extraordinaire... Attention, retenez votre souffle ou fermez les écoutiles : je replonge tout de suite.

NOTE, TECHNIQUE 16/20

NOTICE : 18. En Français, ultra-détaillée, et passionnante à elle-seule.
GRAPHISME : 12. Y'a pourtant bien 16 couleurs sur l'AMSTRAD...
ANIMATION : 13. Les bateaux ennemis ont l'air mignon dans le périscope...
SON/BRUITAGE : 14. Ah, le PING-PING lancinant du sonar...
INTERET : 18. Vingt mille jeux sous les mers.
ORIGINALITE : 18. Le premier, le seul, l'unique, le définitif.
QUALITE/PRIX : 16. Les scénarios prédéfinis ou votre imagination vous feront naviguer des heures durant.
AUTRE : 18. Qu'est-ce que je peux vous dire de plus pour vous faire comprendre que j'adore ?

HEARTLAND

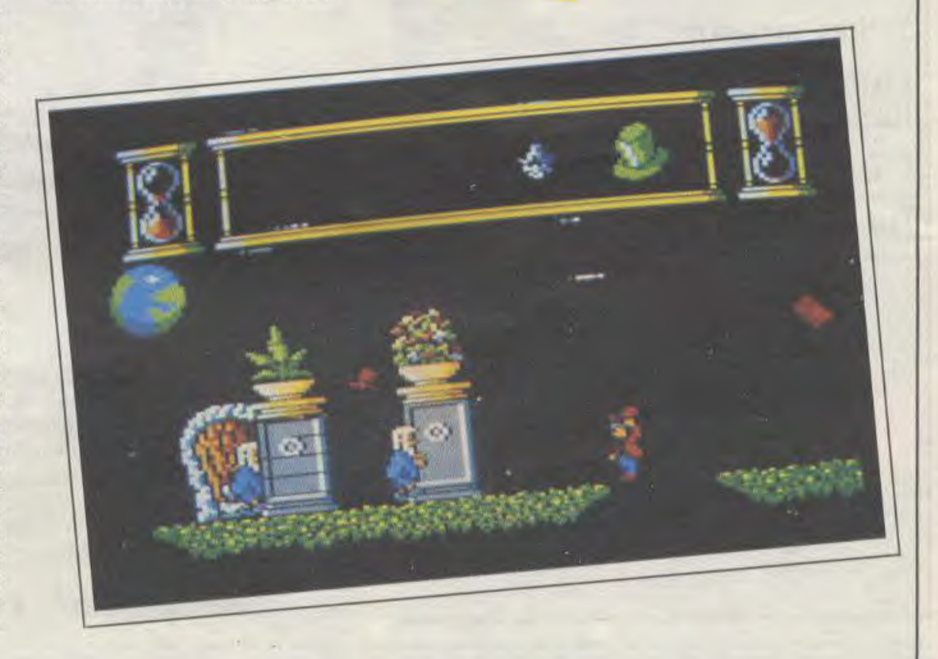
ODIN COMPUTER GRAPHICS



LES GRENIERS RECÈLENT TOUJOURS DE SURPRENANTS TRÉSORS, des secrets ensommeillés au fond des sombres divans, des passages vers d'autres dimensions, derrière les lourdes tentures qui masquent aux vivants les recoins d'un imaginaire inconcevable pour un esprit cartésien. Dans les greniers poussiéreux où, pour l'œil non averti, seules les araignées disputent l'espace aux oiseaux de nuit, dans ces greniers où le silence trompeur donne aux ténèbres des allures de sérénité, l'indicible plane. Qu'un curieux s'aventure à en explorer les armoires en chêne massif ou les malles profondes, et des forces se déchaînent. Des forces en provenance d'un monde à présent oublié, où les notions de Bien et de Mal ne se jouent pas sur un échiquier, mais sont à l'échelle de la Magie de Maîtres du jeu. Là où le réel et le visible s'évaporent, commence le monde d'HEARTLAND. L'histoire de cet univers effacé de toutes les mémoires, est inscrite en lettres maléfiques dans un vieux grimoire. Celui-là même que vous venez de découvrir dans ce fameux grenier. Votre curiosité cette fois-ci, ne vous a pas guidé de façon très heureuse, car au fur et à mesure que vous déchiffrez les signes qui apparaissent sur les pages jaunies par les siècles, vous réalisez l'inquiétante vérité. Non seulement vous ne pouvez plus quitter le livre des yeux, mais le secret qu'il renferme vous lie irrémédiablement à lui. Le royaume d'Heartland a longtemps été prospère, comme tout bon royaume qui se respecte, jusqu'au jour maudit où il tomba sous la coupe de Midan le terrible, magicien bête, sale et méchant, mais, comme il se doit, aux pouvoirs sans limites. HEARTLAND vit s'abattre sur ses habitants des fléaux innombrables. Le pays fut rapidement régi par les sbires sanguinaires de MIDAN. Mais vous découvrez bien vite que le dernier chapitre de l'histoire de HEARTLAND a disparu du livre devant lequel vous êtes agenouillé, fasciné. Ces pages manquantes sont celles qui parachèvent la malédiction, et qui scellent votre sort. En effet, il vous faut à présent entrer dans l'incroyable aventure d'HEARTLAND, sous peine de rester Ad Vitam eternam immobilisé devant le grimoire. Mais tout plan possède une faille, et celui de Midan n'échappe pas à cette règle. Si vous retrouvez les pages manquantes et détruisez les pages noires que Midan a disséminées dans le pays afin de retarder votre action, du même coup HEARTLAND et vous même serez délivré de tout sortilège. Heureusement, même au ténébreux royaume de Midan le noir, l'équilibre des forces existe. Vous aurez donc la possibilité de recourir, vous aussi, à la magie pour déjouer les mauvais tours du magicien.

SURPRISE, SURPRISE ! CE QUI S'ANNONÇAIT COMME UN JEU d'arcade/aventure somme toute assez classique, est un véritable enchantement, (ça tombe bien) pour les yeux et pour l'esprit. Lorsque l'on sait que l'équipe de concepteurs de ODIN COMPUTER GRAPHICS est constituée de huits programmeurs, de quatre artistes et d'un musicien, on comprend mieux d'où provient la qualité de ce jeu. Non seulement l'action est riche en rebondissements, en subtilités et en difficultés progressives, mais le graphisme en seize couleurs est d'une netteté rare. Vous vous déplacez dans des décors où les détails n'ont pas été épargnés sans pour autant abîmer le scrolling qui reste étonnamment précis (particulièrement lorsque le sprite passe derrière des parties du décor). Des jardins à la végétation luxuriante, où à l'ombre des vasques, des statues équestres et des colonnades s'abritent vos premiers ennemis, vous passez sous des tonnelles - véritable labyrinthe végétal- menant à de mystérieux ascenseurs. Puis comme l'action se situe sur cinq niveaux, outre le jardin du pays d'HEARTLAND, vous parcourez un laboratoire aux tuyaux rutillants, des souterrains lugubres au-dessus desquels veille l'inquiétant château de Midan. Celui-ci constitue, avec un sinistre village hanté de bûcherons une des dernières étapes menant à l'accomplissement de votre mission. Comme dans tout jeu d'aventure, mieux vaut établir rapidement un plan précis des lieux, les différents niveaux étant riches en impasses et en pièges. Mais surtout, ce plan vous sera nécessaire, après avoir découvert une page blanche, pour revenir à votre lit magique. Cet objet, aussi surprenant que cela paraisse, vous permet de changer de décor. Sa perte peut donc signifier la fin de votre aventure.

SORTS, MALÉFICES, ARMES, SONT AIMABLEMENT MIS A VOTRE DISPOSITION par les esprits bienfaisants du royaume, et ne seront jamais de trop pour mener à bien votre tâche. Ces armes sont visualisées dans le haut de l'écran, facilitant le choix de la stratégie à adopter, selon le type d'armes disponibles. Les chapeaux (!) peuvent être lancés indéfiniment, mais nécessitent trois coups pour tuer. Les poignards sont efficaces en deux coups seulement. Quant à l'arme la plus opérationnelle, c'est la boule de feu. Elle zigouille à longue distance, mais ne fonctionne que pendant une durée limitée. Profitez de cette aubaine pour détruire soldats, magiciens, bûcherons, maléfices (symbolisés par de petites étoiles, d'apparence inoffensive) ou autres joyeusetés qui, si elles vous atteignent, augmenteront l'emprise que Midan a sur vous. Cette mortelle emprise est visualisée par la face grimaçante du magicien (en haut de l'écran), qui, lorsqu'elle est au maximum de son intensité, signe votre arrêt de mort. Heureusement vous pourrez regagner de l'énergie vitale en absorbant des bulles colorées, ou être immunisé un temps contre les agressions, en passant dans un nuage très esthétique d'étincelles bleues. Les possibilités ne manquent pas. Avec tous ces éléments volants dans le décor, il faut faire preuve d'un sang froid et d'une habileté consommée pour parvenir sans encombre à trouver les pages blanches et détruire les pages noires. N'oubliez pas, non plus de vous jouer également du sablier qui marque l'approche de votre issue fatale. En effet, Midan ignorant toute règle élémentaire de courtoisie, diminue à chaque niveau de l'aventure, le temps imparti au téméraire apprenti sorcier. En ce sens Heartland concilie parfaitement un graphisme admirable et un intérêt sans cesse renouvelé.



NOTE, TECHNIQUE 17/20

NOTICE : 15. Suffisamment explicite mais pas exceptionnelle.
GRAPHISME : 18. Superbes couleurs et des détails vraiment rigolos.
ANIMATION : 17. Pas mal, pas mal surtout les chutes d'objets.
SON/BRUITAGE : 17. Ça ne prend pas la tête, c'est sobre et la musique générique est d'une qualité inhabituelle.
INTERET : 17. On ne se lasse pas de bondir, tirer, voyager...
ORIGINALITE : 16. Pas totalement révolutionnaire, mais la technique est telle !
QUALITE/PRIX : 16. Très bon rapport.
AUTRE : 17. C'est vraiment très joli.

HACKER II ACTIVISION

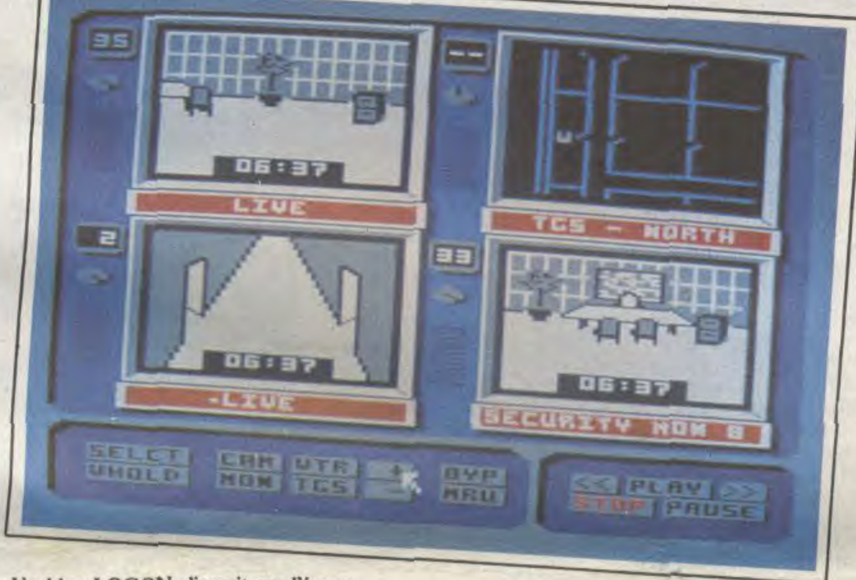


NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 15. Très détaillée mais en Anglais.
GRAPHISME : 15. Pas très fouillé mais réaliste.
ANIMATION : 13. Ecrans de contrôle animés.
SON/BRUITAGE : 13. Pas transcendant mais présent.
INTERET : 16. C'est chouette la vie de pirateur (non ? si ?).
ORIGINALITE : 16. Le premier dans son genre.
QUALITE/PRIX : 15. Bien.
AUTRE : Très prenant, on s'accroche.

☐ - **TRALALALALALEREUUUUUU... POUM POUM POUM...**
- Hihihihi.... Comme je m'amuse. Je tapote en chantant sur mon clavier, encore une nuit blanche passée au bureau mais je m'éclate comme un petit fou. Avec tous ces ordinateurs pour moi tout seul je peux faire tout ce que je veux. Et "tchac tchac tchac tchac" fait l'imprimante qui imprime ! ! !
- Oooooh le beau modem que voici, relié au bel ordinateur que voilà ! Hum, réfléchissons, le chef arrive vers onze heures-onze heures et demie, il est deux heures du matin... Ouaip, ça me laisse pas mal de temps pour me balader sur les réseaux télématiques. Hé hé, je sens que je vais encore m'amuser. Bon, d'abord je vais boire un café bien chaud... Eh zuuuuuuut, ya plus d'eau dans la machine ! Aaaah, qui laisse traîner ses disquettes partout là ? ! Faudra ranger tout ça parce que c'est quand même un peu le bazar dans ces bureaux.
- Oui, bon alors voyons un peu... Un, on compose le numéro ; deux, on attend une porteuse et trois, on se connecte.
- Biiiiiiiiip ! (c'est la porteuse). J'appuie sur ENTER... Argh ! ! Zut, ça marche pas. Ça doit être le câble de liaison qui délire. Ah pis pas moyen d'trouver un cordon qui marche correctement ici...
- ...Cette fois, c'est la bonne. L'écran s'anime, mon ordinateur est relié à une grosse base de données. Voyons voir...

☐ - **LA PREMIÈRE INCURSION DE LA SOIRÉE SE FIT DANS LE FICHIER** central du zoo de la ville. Je pus ainsi apprendre que le grand aquarium abritait des rotengles, une race de poissons physostomes plus communément appelés gardons rouges. Décidément, cet ordinateur m'ouvrait tous les horizons de la connaissance. Mais franchement, je préfère les truites. Après de multiples essais de connexion, la fatigue commençait à me gagner lorsque...



Un blue LOGON s'inscrit sur l'écran.
Une page de caractères apparaît. Je suis en train de consulter le catalogue d'une société de micro-informatique. Des options défilent devant mes yeux...
Puis soudain, c'est la coupure. Un court moment d'attente. L'écran s'efface. A nouveau du texte s'inscrit à grande vitesse sur le moniteur de mon ordinateur.
Stupeur. La lecture de ce message me laisse complètement coit.
Le "Central Intelligence Agency" reconnaissant mes capacités de pirateur de bases de données me propose une mission de la plus haute importance.
Après deux heures d'émotions intenses, je relis le texte affiché devant mes yeux ébahis.
La C.I.A réclame mes services, à moi ? ! Que dois-je faire ? Un gamin serait il en train de me faire tourner en bourrique avec son Amstrad connecté sur le même réseau que moi ?
L'importance des révélations faites par la suite m'ôte rapidement cette pensée de l'esprit. On me demande tout simplement de m'infiltrer dans une base soviétique afin de récupérer des documents de la plus haute importance.
Fébrilement, je déboutonne mon col de chemise, lentement, je me dirige vers le frigo d'où je sors une canette de coca. C'est qu'il ne s'agit plus de foutre le merdier sur le serveur de la REDOUTE là. Mais de pénétrer en territoire ennemi, et je n'ai pas envie de finir comme manutentionnaire dans un club de vacances au fin fond de la Sibérie.
Les renseignements fournis devraient me permettre de prendre le contrôle des circuits vidéos intérieurs de la base soviétique.
Je ne me souviens plus trop pourquoi j'ai accepté, mais je l'ai fait. J'étais et suis toujours dans un état d'excitation extrême. Je ne me rappelle même pas si j'ai eu droit à un "good luck".

☐ **IL EST DEUX HEURES DU MATIN. AU CINQUANTIÈME ÉTAGE** d'une tour de la zone industrielle, une fenêtre est encore éclairée.
Un cendrier plein de mégots écrasés. Une lourde fumée ambiante. L'homme tape nerveusement sur le clavier de son ordinateur. Sur l'écran des informations, des questions, des codes s'affichent et s'effacent au rythme du cliquetis des touches du clavier.
De longs moments d'anxiété passés à chercher les codes d'accès à d'autres questions de contrôle. Puis les doigts courent de plus en plus vite sur le clavier, la solution est peut-être là. Elle est proche, c'est sûr.
Quand, accompagné d'un son bizarre, une image apparaît enfin. C'est un robot représenté sous deux angles de vues différentes. Ça y est ! Les clés du système ont sauté !
D'autres questions, d'autres informations arrivent alors. Il est question de caméras, de moniteurs et autres appareils vidéos.
Le contrôle des circuits de surveillance de la base est à vous.
Vous pouvez voir tout ce qu'il se passe dans la forteresse secrète grâce à 4 moniteurs. Encore faut-il pouvoir les régler correctement. La manœuvre est délicate et on n'arrivera pas toujours à une image d'une parfaite netteté. Vous pouvez sélectionner les nombreuses caméras disséminées à tous les endroits statégiques de la base. Sous vos yeux défilent couloirs et autres pièces, parfois traversées par des robots qui montent inlassablement bonne garde. Quatre pendules (une par moniteur) permettent de chronométrer la moindre action, le moindre mouvement des vigiles. Les séquences intéressantes peuvent être enregistrées sur magnétoscope. On pourra ainsi se repasser une bande afin de l'étudier dans ses moindres détails (l'appareil dispose des touches PAUSE, AVANCE et RETOUR RAPIDE).
- Eeeeeh, Stop là ! ! ! ! J'vais quand même pas tout vous dévoiler, non mais ! Tout l'intérêt de HACKER II c'est justement de découvrir le soft par soi-même petit à petit. Alors j'vous dirai pas s'il est bien, et toc ! Oh puis si quand même. Mais je vous le dis rien qu'un peu, et vous n'avez pas le droit de le répéter après.
- Il est mieux que HACKER le premier du nom. Mais alors beaucoup mieux quoi. L'intrigue est mieux amenée. Les possibilités de jeu plus étendues.
Côté réalisation, les graphismes ne sont pas exceptionnels mais donnent une certaine ambiance. Par contre les écrans des téléviseurs sont criants de vérité, il y a même des parasites lorsque l'on utilise le magnétoscope (saloperie de V H S !).
Si vous vous sentez l'âme d'un pirate, d'un explorateur de réseaux télématiques, HACKER II vous comblera. Progresser dans le jeu n'est guère aisé et de longues heures de vaines observations vous attendent. Mais qui sait attendre... patati-patata...
Moi, j'aime ! Le premier de la série était une bonne idée, le deuxième rattrappe les quelques erreurs de son prédécesseur. HACKER II est unique dans son genre.

TRIVIAL PURSUIT HORN ABBOT



NOTE, TECHNIQUE 17/20

NOTICE : 17. En Français et détaillée.
GRAPHISME : 17. Bon sur CPC et excellent sur PCW.
ANIMATION : 15. Sobre, point trop n'en faut.
SON/BRUITAGE : 18. Pour la performance sur PCW.
ORIGINALITE : 17. L'adaptation réussie d'un très bon jeu de société.
INTERET : 18. Il y a de la marge avant d'arriver au bout du fichier, quand on commence on ne peut plus s'arrêter.
QUALITE/PRIX : 16. Rentable vu le nombre de questions. Et ils parlent déjà d'en sortir de nouvelles...
AUTRE : 18. J'adore, j'adore.

☐ **L'ADAPTATION DE JEUX DE SOCIETE SUR SOFT** ne manque pas de susciter souvent de brûlantes polémiques. En effet, la fonction même du jeu de société, qui est de favoriser la communication en famille ou entre amis, peut être mise en danger par l'emploi du medium informatique. Les agréables conversations établies entre les participants des veillées au coin du feu, font généralement place à un monologue avec, comme interlocuteur privilégié, l'écran d'un micro. On peut se demander alors, si l'ordinateur est bien l'outil idéal pour se divertir en société... Le succès du TRIVIAL PURSUIT, depuis quelques temps en Europe, ne pouvait qu'amener les concepteurs de logiciels à sauter sur l'occasion, pour créer son équivalent informatique. J'entends déja les hurlements des puristes à l'annonce de ce sacrilège, qui ne peuvent être que le fait d'une bande de bachibouzouks et de marins d'eau douce. Quoi ! Les petites fiches colorées de mon TRIVIAL PURSUIT à moi, que je manipulais avec l'adoration (stupide et béate) d'une maman poule, remplacées par l'abject pianotage sur un clavier plastifié. Horreur ! Qu'on se rassure, tous le monde y trouvera son compte, intellos avides de Kulture et amateurs fous de scrollings chiadés. D'une part, la version soft du TRIVIAL PURSUIT est restée sous contrôle de la firme qui l'édite dans sa forme originelle, assurant ainsi une adaptation fidèle. D'autre part, ce jeu jusqu'à présent réservé abusivement à une certaine catégorie de joueurs, du fait de sa connotation culturelle, verra grâce à son adaptation sur Amstrad, son public s'étendre. De plus, ceux qui connaissaient déja le TRIVIAL PURSUIT classique, trouveront dans cette version sur écran, un intérêt et de nouvelles possibilités de jeu.

☐ **PARLONS UN PEU DU TRIVIAL PURSUIT ORIGINAL** pour comprendre et apprécier les améliorations apportées par le Soft. Il faut bien savoir que le TRIVIAL PURSUIT n'a de trivial que son nom et son fonctionnement extrêmement simple (qualité appréciable lorsque l'on joue en famille). A l'aide de dés, vous vous déplacez sur un circuit fait de cases colorées auxquelles correspond un sujet (Art et Littérature, Sports et Loisirs, Histoire, Géo, Science Nat., Divertissements...). Le but du jeu est on ne peut plus clair : remplir votre camembert (votre pion) de toutes les couleurs présentes sur le circuit. Il suffit de vous placer sur les cases colorées des intersections et de répondre exactement à la question posée.
Bien sûr pour avancer dans votre parcours il faut aussi répondre à des questions, ce qui n'est pas une mince affaire. Car TRIVIAL PURSUIT fait appel à toutes vos connaissances, dans tous les domaines possibles. Et même impossible. Vous êtes un spécialiste des Coupes du monde de football, ou un féru d'astrologie, vous trouverez votre bonheur avec TRIVIAL PURSUIT. Tous les niveaux de la culture et des sous-cultures Rock, BD, Sport, Télé... sont explorés. Dans le TRIVIAL classique, (fiches cartonnées et dés), une version junior permet même aux plus jeunes de s'éclater entre eux. Alors, quel est l'intérêt de l'adaptation sur soft ? OK, OK, on y va.

☐ **TIP LE PETIT BONHOMME VOUS INDIQUE LA MARCHE A SUIVRE.** Vous pouvez jouer à plusieurs, c'est beaucoup plus amusant. Mais vous pouvez aussi mesurer seul vos connaissances. L'ajout de l'option score permet de contrôler le taux de réponses exactes au total, ou par sujet. C'est aussi un bon moyen d'évaluer le facteur de chance lorsque vous jouez en groupe. Une option permet de limiter le temps, de cinq secondes à neuf minutes, ce qui augmentera la difficulté lorsque vous serez familiarisé au jeu. Une petite bougie visualise cette option chronomètre. Quant à l'énoncé des réponses, le soft reprend le fonctionnement originel du TRIVIAL PURSUIT. A chaque question, on doit répondre à haute voix, Les partenaires déterminant au vu de ce qui est affiché sur l'écran l'attribution du point. Cette méthode ne manquera pas, comme avec tout bon jeu de société qui se respecte, de déclencher bruyantes contestations et tricheries éhontées. A AMSTRADEBDO on compte déja quelques rédacteurs suicidés... ou trucidés, selon qu'il y a eu triche ou pas. La principale nouveauté de cette adaptation est quand même la présentation. Pour chaque question TIP revêt, un costume de plus en plus ridicule, (dont un béret basque, preuve que ce jeu a bien été conçu par des anglos-saxons). Puis il passe dans une pièce où sont symbolisés tous les domaines de la Connaissance. Là, deux nouveautés par rapport au TRIVIAL PURSUIT classique. En premier lieu, l'utilisation des possibilités sonores de votre AMSTRAD, pour certaines questions. De combien de strophes l'hymne national grec est-il composé ? 13, 96 ou 153 ? Ou bien : Quel air de Schubert se trouve aussi en poissonnerie ?
Dans le premier cas, seul un sens aigu de la déduction, (ou un cul bordé de nouilles) peut vous faire découvrir le chiffre exact de 153. Dans le deuxième cas vous devriez savoir qu'il s'agit de La Truite. D'ailleurs, TIP vous en fera lui même la remarque, à l'écran (très énervant, le TIP quand il vous épingle sur une question !).
La version CPC de TRIVIAL PURSUIT est joliment colorée et utilise magnifiquement les possibilités symphoniques du processeur sonore. Et on peut applaudir le tour de force des programmeurs qui ont réussi à extraire du PCW une gamme de sons tout à fait stupéfiante au vu de ses maigres capacités musicales. Par contre, la visualisation des différents sujets, du fait de l'absence de couleurs sur PCW, nécessite un peu d'accoutumance.
Commune aux deux machines, la présentation sur un petit écran, dans la pièce où se balade TIP, de dessins ou de cartes à identifier, est une amélioration considérable par rapport au TRIVIAL PURSUIT classique et une bonne utilisation du graphisme. Les questions, elles, restent à peu près équivalentes à la version normale. De "Où Antoine voulait-il enfermer Johnny ?" (Dans une cage à Médrano) à "Qui est Annie Hall ?" (Diane Keaton), chacun pourra, à son niveau, découvrir ou redécouvrir le TRIVIAL PURSUIT.



LES CREPES

Serge MARQUET

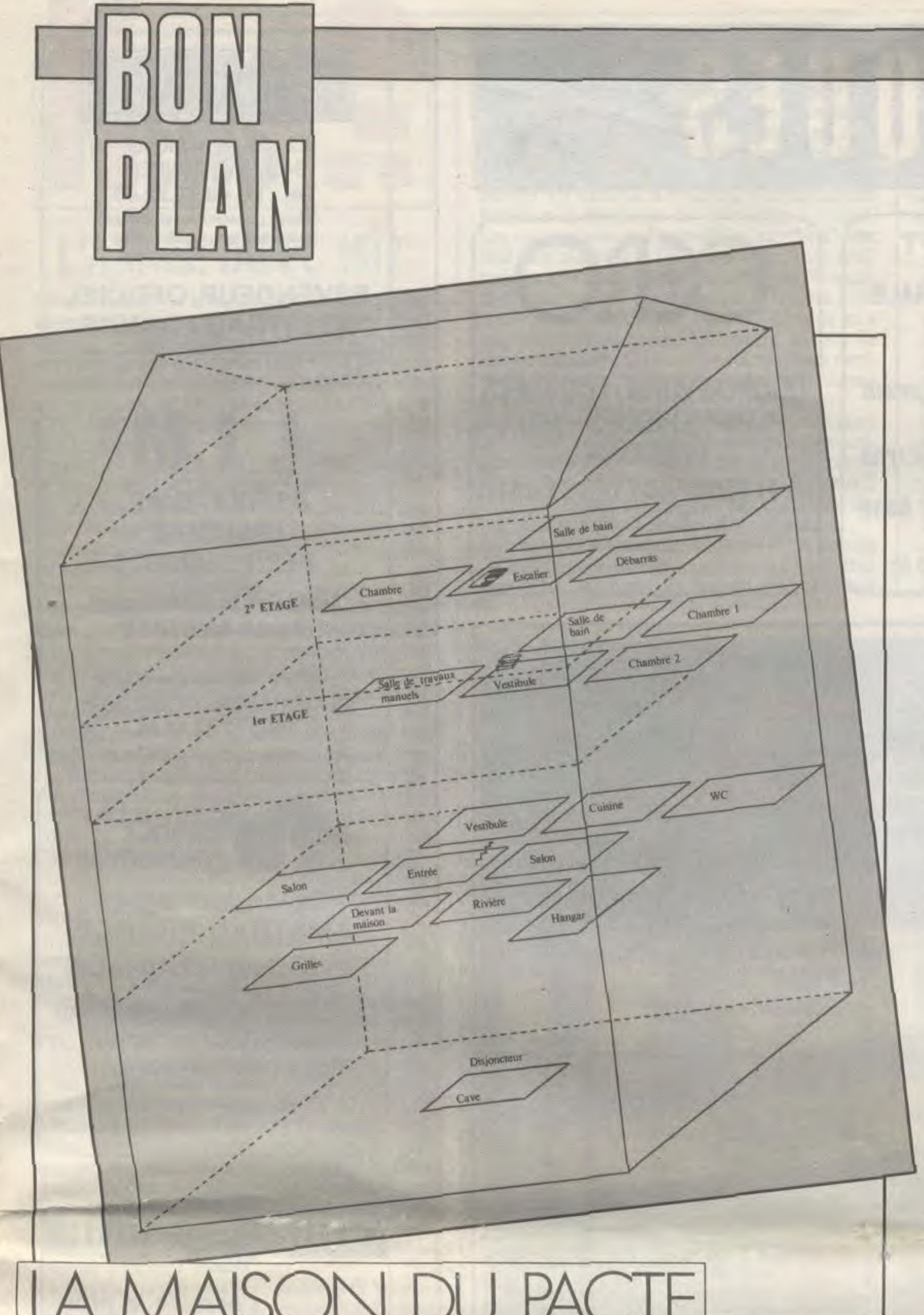
Malgré les facéties d'un chat plutôt gourmand, aidez un brave cuisinier, expert en crêpes flambées, à satisfaire sa clientèle.

SUITE DU N° 9

```
500 SYMBOL 154,&X1111110,&X1111110
,&X1111110,&X1111110,&X1111110,&X1
111110,&X1111110,&X1111110
510 'bonhomme vie
520 SYMBOL 160,&X0,&X0,&X1111110,&
X111100,&X111100,&X0,&X0,&X0
530 SYMBOL 161,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X111100,&X111100,&X111100
540 SYMBOL 162,&X1111110,&X1111110
,&X1111110,&X1000010,&X0,&X0,&X0,&
X0
550 SYMBOL 163,&X0,&X0,&X0,&X0,&X1
000010,&X0,&X0,&X0
560 SYMBOL 164,&X0,&X0,&X0,&X11110
0,&X111100,&X111100,&X111100,&X0
570 SYMBOL 165,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X0,&X111100,&X0
580 'table
590 SYMBOL 166,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X10000001,&X11111111,&X11111111
600 SYMBOL 167,&X11111111,&X111111
11,&X1100110,&X1100110,&X1100110,&
X1100110,&X1100110,&X1100110
610 'chat droite
620 SYMBOL 168,&X0,&X0,&X0,&X11111
111,&X11111111,&X111111,&X110110,&
X110110
630 SYMBOL 169,&X10001,&X11111,&X1
0101,&X11111111,&X11111110,&X11111
100,&X1101100,&X1101100
640 'chat a droite
650 SYMBOL 170,&X10001000,&X111110
00,&X10101000,&X11111111,&X1111111
,&X111111,&X110110,&X110110
660 SYMBOL 171,&X0,&X0,&X0,&X11111
111,&X11111111,&X11111100,&X110110
0,&X1101100
670 ' sol
680 SYMBOL 172,&X11111111,&X111111
11,&X11111111,&X11111111,&X1111111
1,&X11111111,&X11111111,&X11111111
690 'Jambe a droite
700 SYMBOL 173,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X11111000,&X11111000,&X11111000
710 'Pied a droite
720 SYMBOL 174,&X0,&X0,&X0,&X0,&X1
10,&X110,&X110,&X110
730 'Jambe a 9auche
740 SYMBOL 175,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X0,&X11111,&X11111
750 'Pied a 9auche
760 SYMBOL 176,&X0,&X0,&X0,&X0,&X1
100000,&X1100000,&X1100000,&X11000
00
770 'Plateau en bas
780 SYMBOL 177,&X0,&X0,&X0,&X0,&X1
00010,&X1100011,&X1100011,&X111001
1
790 SYMBOL 178,&X110010,&X10000,&X
0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
800 'main basse
810 SYMBOL 179,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X0,&X0,&X1100
820 SYMBOL 180,&X1100,&X1100,&X0,&
X0,&X0,&X0,&X0,&X0
830 'rideau
840 SYMBOL 181,&X11111111,&X111001
11,&X11000011,&X11100111,&X111100,
&X11000,&X0,&X0
850 SYMBOL 182,&X0,&X11000,&X11110
0,&X11000,&X11000011,&X1100110,&X1
11100,&X11000
860 ' horlo9e
870 SYMBOL 183,&X11,&X11110,&X1110
000,&X1000000,&X11000000,&X1000000
0,&X10000000,&X10000000
880 SYMBOL 184,&X11000000,&X111100
0,&X1110,&X10,&X11,&X1,&X1
890 SYMBOL 185,&X10000000,&X100000
00,&X10000000,&X11000000,&X1000000
,&X1110000,&X11110,&X11
900 SYMBOL 186,&X1,&X1,&X1,&X11,&X
10,&X1110,&X1111000,&X11000000
910 SYMBOL 187,&X0,&X0,&X0,&X1,&X1
,&X0,&X0,&X110000
920 SYMBOL 188,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X0,&X0,&X1100
930 SYMBOL 189,&X110000,&X0,&X0,&X
1,&X1,&X0,&X0,&X0
940 SYMBOL 190,&X0,&X0,&X0,&X10000
000,&X10000000,&X0,&X0,&X0
950 SYMBOL 191,&X0,&X0,&X0,&X10000
000,&X10000000,&X10000000,&X100000
00,&X10000000
960 SYMBOL 192,&X11111100,&X0,&X0,
&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
970 'Pot
980 SYMBOL 193,&X0,&X0,&X11111000,
&X10001000,&X10001000,&X10001111,&
X11111110,&X11111110
990 SYMBOL 194,&X111100,&X1111110,
&X11111111,&X11111111,&X11111111,&
X11111111,&X1111110,&X111100
1000 'chandelier
1010 SYMBOL 195,&X0,&X110001,&X110
001,&X110001,&X110001,&X0,&X0,&X0
1020 SYMBOL 196,&X0,&X10001100,&X1
0001100,&X10001100,&X10001100,&X0,
&X0,&X0
1030 SYMBOL 198,&X0,&X0,&X0,&X0,&X
0,&X1111011,&X110001,&X111111
1040 SYMBOL 200,&X0,&X0,&X0,&X0,&X
0,&X11011110,&X10001100,&X11111100
1050 SYMBOL 201,&X111111,&X1,&X1,&
X1,&X1,&X11,&X1111,&X11111
1060 SYMBOL 202,&X11111100,&X10000
000,&X10000000,&X10000000,&X100000
00,&X11000000,&X11110000,&X1111100
0
1070 ' bouteille
1080 SYMBOL 203,&X111100,&X11000,&
X11000,&X11000,&X11000,&X111100,&X
1111110,&X11111111
1090 SYMBOL 204,&X11111111,&X11111
111,&X10000001,&X10000001,&X100000
01,&X10000001,&X11111111,&X1111111
1
1100 SYMBOL 205,&X0,&X0,&X1111110,
&X1111110,&X1111110,&X1111110,&X0,
&X0
1110 'carafe
1120 SYMBOL 206,&X0,&X11000,&X1111
00,&X111100,&X11000,&X111100,&X110
00,&X11000
1130 SYMBOL 207,&X11000,&X1111110,
&X11111111,&X11111111,&X11111111,&
X11111111,&X1111110,&X111100
1140 'flamme
1150 SYMBOL 208,&X11111111,&X10000
001,&X10111101,&X10100101,&X101001
01,&X10111101,&X10000001,&X1111111
1
1160 SYMBOL 209,&X0,&X1111110,&X10
00010,&X1011010,&X1011010,&X100001
0,&X1111110,&X0
1170 'cendres
1180 SYMBOL 210,&X1,&X11,&X1,&X111
1,&X111,&X111111,&X11111,&X1111111
1190 SYMBOL 211,&X10000000,&X11100
000,&X11000000,&X11111000,&X111100
00,&X11111110,&X11111100,&X1111111
1
1200 '
1210 'initialisation
1220 '
1230 hs=0
1235 DIM sc(10):DIM nom$(10)
1236 FOR i=1 TO 9:nom$(i)="FREDERI
C":sc(i)=100:NEXT
1240 vi=6:sc=0
1250 MODE 0:PAPER 0:BORDER 0:INK 0
,0:INK 1,26:INK 2,16:INK 3,15:INK
4,24:INK 5,2:INK 6,6:INK 7,3:INK 8
,9:INK 9,2,6:INK 10,18:INK 11,24,6
:INK 12,6,24:x=3:y=14:z=0:q=0:xb=3
:yb=17:t=0:xf=17:yf=11:w=1:h=0
1260 GOSUB 2330:GOSUB 3080:GOSUB 3
190:GOSUB 3410:GOSUB 3730:GOSUB 37
80:GOSUB 3860:GOSUB 3870:GOSUB 391
0:GOSUB 3920:GOSUB 3960
1270 PRINT CHR$(22);CHR$(1):FOR n=
3 TO (vi*3) STEP 3:LOCATE n,3:PEN
1:PRINT CHR$(160):LOCATE n,3:PEN 2
:PRINT CHR$(161):LOCATE n,4:PEN 1:
PRINT CHR$(162):LOCATE n,4:PEN 2:P
RINT CHR$(163):LOCATE n,4:PEN 5:PR
INT CHR$(164):LOCATE n,4:PEN 3:PRI
NT CHR$(165):NEXT
1280 PRINT CHR$(22):CHR$(0)
1290 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
1300 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(3
4):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+2:PEN 6:PRINT CHR$(1
77):LOCATE x,y+2:PEN 2:PRINT CHR$(
179):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$
(36):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$
(37)
1310 LOCATE x,y+3:PEN 6:PRINT CHR$
(178):LOCATE x,y+3:PEN 2:PRINT CHR
$(180):PRINT CHR$(22);CHR$(0)
1320 '
1330 'mouvements
1340 '
1350 IF z=0 THEN  IF INKEY(1)=0 OR
 INKEY(75)=0 THEN GOTO 1430 ELSE G
OTO 1350
1360 IF z=1 THEN IF INKEY(8)=0 OR
INKEY(74)=0 THEN GOTO 1650 ELSE IF
 INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 THEN GO
TO 1510 ELSE IF (INKEY(0)=0 OR INK
EY(72)=0) AND s=1 THEN GOTO 1830 E
LSE GOTO 1370
1370 IF (INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0
) AND s=2 THEN GOTO 2030 ELSE IF (
INKEY(9)=0 OR INKEY(76)=0) AND s=1
 THEN GOTO 2230 ELSE IF (INKEY(9)=
0 OR INKEY(76)=0) AND s=2 THEN GOT
O 2280 ELSE GOTO 1360
1380 IF z=2 THEN IF INKEY(8)=0 OR
INKEY(74)=0 THEN GOTO 2420 ELSE IF
 INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 THEN GO
TO 2540 ELSE IF(INKEY(0)=0 OR INKE
Y(72)=0) AND s=1 THEN GOTO 2660 EL
SE GOTO 1390
1390 IF (INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0
) AND s=2 THEN GOTO 2860 ELSE GOTO
 1380
1400 '
1410 'a droite sans crePe
1420 '
1430 x=x+1:ENT 1,100,2,2: SOUND 1,
600,1,14,4:IF x>17 THEN x=17:GOSUB
 3120:GOSUB 3160:z=1:GOTO 1570
1440 LOCATE x-1,y:PRINT " ":LOCATE
 x-1,y+1:PRINT "  ":LOCATE x-1,y+2
:PRINT "  ":LOCATE x-1,y+3:PRINT "
 "
1450 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
1460 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(3
4):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+2:PEN 6:PRINT CHR$(1
77):LOCATE x,y+2:PEN 2:PRINT CHR$(
179):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$
(36):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$
(37)
1470 LOCATE x,y+3:PEN 6:PRINT CHR$
(178):LOCATE x,y+3:PEN 2:PRINT CHR
$(180):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GOTO
 1350
1480 '
1490 'a droite avec crePe
1500 '
1510 x=x+1:SOUND 1,600,1,14,4:IF x
>17 THEN x=17:GOSUB 3160
1520 s=1:LOCATE x-1,y:PRINT " ":LO
CATE x-2,y+1:PRINT "  ":LOCATE x-2
,y+2:PRINT "  ":LOCATE x-1,y+3:PRI
NT " "
1530 IF t=1 THEN GOSUB 3270
1540 IF t=0 THEN GOSUB 3240
1550 IF w=1 THEN GOSUB 4030
1560 IF w=0 THEN GOSUB 4000
1570 s=1
1580 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(3
4):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$(3
6):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(3
7):LOCATE x+1,y+1:PEN 4:PRINT CHR$
(41):LOCATE x+1,y+2:PEN 1:PRINT CH
R$(38)
1590 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
1600 LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$
(36):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$
(37):LOCATE x+1,y+1:PEN 4:PRINT CH
R$(41):LOCATE x+1,y+2:PEN 1:PRINT
CHR$(38):LOCATE x+1,y+2:PEN 2:PRIN
T CHR$(39):LOCATE x+1,y+1:PEN 6:PR
INT CHR$(40)
1610 PRINT CHR$(22);CHR$(0):GOSUB
3770:GOTO 1360
1620 '
1630 'a 9auche avec crePe
1640 '
1650 IF t=1 THEN GOSUB 3270
1660 IF t=0 THEN GOSUB 3240
1670 IF w=1 THEN GOSUB 4030
1680 IF w=0 THEN GOSUB 4000
1690 x=x-1:SOUND 1,600,1,14,5:IF x
<4 THEN x=4
1700 IF x=5 THEN LOCATE 19,16:PRIN
T " ":PRINT CHR$(22);CHR$(1):PEN 7
:LOCATE 19,16:PRINT CHR$(93):LOCAT
E 19,16:PRINT CHR$(123):PEN 9:LOCA
TE 19,16:PRINT CHR$(95):LOCATE 19,
16:PEN 4:PRINT CHR$(126):PRINT CHR
$(22);CHR$(0):h=0
1710 s=2:LOCATE x+1,y:PRINT " ":LO
CATE x+1,y+1:PRINT "  ":LOCATE x+1
,y+2:PRINT "  ":LOCATE x+1,y+3:PRI
NT " "
1720 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(4
2):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5)
1730 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
1740 LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$
(47):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$
(91):LOCATE x-1,y+1:PEN 4:PRINT CH
R$(46):LOCATE x-1,y+2:PEN 1:PRINT
CHR$(43):LOCATE x-1,y+2:PEN 2:PRIN
T CHR$(44):LOCATE x-1,y+1:PEN 6:PR
INT CHR$(40)
1750 PRINT CHR$(22);CHR$(0):GOSUB
3770:IF x<>4 THEN GOTO 1360 ELSE 1
760
1760 q=q+1:IF q>4 THEN q=4
1770 IF x=4 THEN n=150+q:LOCATE 3,
15:PRINT " ":PRINT CHR$(22);CHR$(1
):LOCATE 3,15:PEN 6:PRINT CHR$(40)
:LOCATE 2,16:PEN 4:PRINT CHR$(n):L
OCATE 2,16:PEN 7:PRINT CHR$(166):P
RINT CHR$(22);CHR$(0):sc=sc+50
1780 LOCATE 13,21:PEN 6:PRINT sc:I
F sc>hs THEN hs=sc:LOCATE 13,23:PE
N 6:PRINT hs
1790 IF x=4 THEN z=2:GOTO 2500
1800 '
1810 'saut a droite avec crePe
1820 '
1830 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
,y+1:PRINT "  ":LOCATE x,y+2:PRINT
 "  ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
1840 IF t=1 THEN GOSUB 3270
1850 IF t=0 THEN GOSUB 3240
1860 IF w=1 THEN GOSUB 4030
1870 IF w=0 THEN GOSUB 4000
1880 y=y-1:ENT 1,100,2,2:SOUND 2,2
0,25,14,0,1:IF y<11 THEN y=11:GOTO
 1920
1890 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
1900 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(3
4):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$(3
6):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(3
7):LOCATE x+1,y+1:PEN 4:PRINT CHR$
(41):LOCATE x+1,y+2:PEN 1:PRINT CH
R$(38)
1910 LOCATE x+1,y+2:PEN 2:PRINT CH
R$(39):LOCATE x+1,y+1:PEN 6:PRINT
CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GO
SUB 4160:GOTO 1830
1920 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
,y+1:PRINT "  ":LOCATE x,y+2:PRINT
 "  ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
1930 IF t=1 THEN GOSUB 3270
1940 IF t=0 THEN GOSUB 3240
1950 IF w=1 THEN GOSUB, 4030
1960 IF w=1 THEN GOSUB 4000
1970 y=y+1:PRINT CHR$(22);CHR$(1)
1980 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(3
4):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN,5:PRINT CHR$(3
6):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(3
7):LOCATE x+1,y+1:PEN 4:PRINT CHR$
(41):LOCATE x+1,y+2:PEN 1:PRINT CH
R$(38)
1990 LOCATE x+1,y+2:PEN 2:PRINT CH
R$(39):LOCATE x+1,y+1:PEN 6:PRINT
CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GO
SUB 4160:GOSUB 3770:IF y=14 THEN G
OTO 1360 ELSE GOTO 1920
2000 '
2010 'saut a 9auche avec crePe
2020 '
2030 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
-1,y+1:PRINT "  ":LOCATE x-1,y+2:P
RINT "  ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
2040 IF t=1 THEN GOSUB 3270
2050 IF t=0 THEN GOSUB 3240
2060 IF w=1 THEN GOSUB 4030
2070 IF w=0 THEN GOSUB 4000
2080 y=y-1:ENV 1,100,2,2:SOUND 2,2
0,25,14,0,1:IF y<11 THEN y=11:GOTO
 2120
2090 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
2100 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(4
2):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$(4
7):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(9
1):LOCATE x-1,y+1:PEN 4:PRINT CHR$
(46):LOCATE x-1,y+2:PEN 1:PRINT CH
R$(43)
2110 LOCATE x-1,y+2:PEN 2:PRINT CH
R$(44):LOCATE x-1,y+1:PEN 6:PRINT
CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GO
SUB 4160:GOTO 2030
2120 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
-1,y+1:PRINT "  ":LOCATE x-1,y+2:P
RINT "  ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
2130 IF t=1 THEN GOSUB 3270
2140 IF t=0 THEN GOSUB 3240
2150 IF w=1 THEN GOSUB 4030
2160 IF w=0 THEN GOSUB 4000
2170 y=y+1:PRINT CHR$(22);CHR$(1)
2180 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(4
2):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$(4
7):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(9
1):LOCATE x-1,y+1:PEN 4:PRINT CHR$
(46):LOCATE x-1,y+2:PEN 1:PRINT CH
R$(43)
2190 LOCATE x-1,y+2:PEN 2:PRINT CH
R$(44):LOCATE x-1,y+1:PEN 6:PRINT
CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GO
SUB 4160:GOSUB 3770:IF y=14 THEN G
OTO 1360 ELSE GOTO 2120
2200 '
2210 'lancer crePe a droite
2220 '
2230 xc=x+1:yc=y+1:LOCATE xc,yc:PR
INT " ":LOCATE xc,yc:PEN 6:PRINT C
HR$(40):FOR n=1 TO 4:LOCATE xc,yc-
n:PEN 4:PRINT CHR$(41):GOSUB 4300:
GOSUB 4090:FOR m=1 TO 4:LOCATE xc,
yc-m:PRINT " ":NEXT m:NEXT n
2240 FOR n=4 TO 1 STEP -1:LOCATE x
c,yc-n:PEN 4:PRINT CHR$(41):GOSUB
4300:FOR m=4 TO 1 STEP -1:LOCATE x
c,yc-m:PRINT" ":NEXT m:NEXT n:PRIN
T CHR$(22);CHR$(1):LOCATE xc,yc:PE
N 4:PRINT CHR$(41):LOCATE xc,yc:PE
N 6:PRINT CHR$(40):PRINT CHR$(22);
CHR$(0):GOTO 1360
2250 '
2260 ' lancer crePe a 9auche
2270 '
2280 xc=x-1:yc=y+1:LOCATE xc,yc:PR
INT " ":LOCATE xc,yc:PEN 6:PRINT C
HR$(40):FOR n=1 TO 4:LOCATE xc,yc-
n:PEN 4:PRINT CHR$(46):GOSUB 4300:
GOSUB 4090:FOR m=1 TO 4:LOCATE xc,
yc-m:PRINT " ":NEXT m:NEXT n
2290 FOR n=4 TO 1 STEP -1:LOCATE x
c,yc-n:PEN 4:PRINT CHR$(46):GOSUB
4300:FOR m=4 TO 1 STEP -1:LOCATE x
c,yc-m:PRINT" ":NEXT m:NEXT n:PRIN
T CHR$(22);CHR$(1):LOCATE xc,yc:PE
N 4:PRINT CHR$(46):LOCATE xc,yc:PE
N 6:PRINT CHR$(40):PRINT CHR$(22);
CHR$(0):GOTO 1360
2300 '
2310 'cadre
2320 '
2330 FOR n=1 TO 25:PEN 6:LOCATE 1,
n:PRINT CHR$(255);:NEXT
2340 FOR n=2 TO 20:PEN 6:LOCATE n,
6:PRINT CHR$(255);:NEXT
2350 FOR n=2 TO 20:PEN 6:LOCATE n,
1:PRINT CHR$(255):NEXT
2360 FOR n=2 TO 20:PEN 6:LOCATE n,
25:PRINT CHR$(255);:NEXT
2370 FOR n=2 TO 20:PEN 6:LOCATE n,
19:PRINT CHR$(255);:NEXT
2380 FOR n=1 TO 24:PEN 6:LOCATE 20
,n:PRINT CHR$(255);:NEXT
2390 PEN 6:LOCATE 3,21:PRINT "SCOR
E  :":LOCATE 3,23:PRINT "RECORD :"
2400 PEN 6:LOCATE 13,21:PRINT sc:L
OCATE 13,23:PRINT hs:RETURN
2410 '
2420 'a 9auche avec Plateau vide
2430 '
2440 x=x-1:SOUND 1,600,1,14,5:IF x
<4 THEN x=4
2450 s=2:LOCATE x+1,y:PRINT " ":LO
CATE x+1,y+1:PRINT "  ":LOCATE x+1
,y+2:PRINT "  ":LOCATE x+1,y+3:PRI
NT " "
2460 IF t=1 THEN GOSUB 3270
2470 IF t=0 THEN GOSUB 3240
2480 IF w=1 THEN GOSUB 4030
2490 IF w=0 THEN GOSUB 4000
2500 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(4
2):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5)
```

Suite page 27

BON PLAN



LA MAISON DU PACTE

AUBE DE NOEL

ôôôôô,DOUCEUH NUIT...ôôôôô TENDREUH NUIT... Bah, quoi ? Qu'avez vous à vous marrer comme ça. Vous n'avez jamais vu un type habillé en rouge avec des bottes et une fausse barbe ? !. Bon, d'accord, je me suis fait pièger. C'est Miss Jocelyne PEABODY qui m'a demandé de jouer les "distibuteurs de cadeaux" pour les enfants des Résidents Extra-Terrestres et des Super-Héros du Secteur 46, Piste 01, de la Galaxie.(Oui, il suffit qu'elle batte une fois des cils, pour que tous les petits gars du secteur, s'aperçoivent soudain que leur cravate est 20 fois trop serrée...). N'empêche mes gaillards, qui est-ce qui va aller chercher les offrandes, hein ? Et bien avant l'aube, encore... Devinez, un peu... MAIS, OUI, c'est vous ! ! !. Allez, debout, là dedans ! Que ça saute, ça bouge, ça fonce, ça vire, ça volte, ça explose ! ! ! Non mais, dormir une soirée pareille ! Vous là, le Géant blond avec le crochet, au lieu de mettre votre bras dans les yeux de vos petits camarades, allez me chercher tout de suite, la traduction de l'engrave 26 de "La Geste d'Artillac" chez un certain... VRILLEAU Laurent, 10, rue de Bourgogne, 41600 Lamotte-Beuvron. TEL. : (16) 54 88 00 43.
(quelques nano-secondes magiques plus tard...)
- "VOILA, CHEF INESTIMABLE ET TENDREMENT AIME...
- "Fais voir,cloporte !

LE MAIS ROUGE.

ON NE SAIT ENCORE QUE PEU DE CHOSES AU SUJET DU MAIS ROUGE, EXCEPTE QUE CETTE PLANTE TRES PROLIFIQUE EXIGE UN TERREAU RICHE ET QUE SON CYCLE DURE DE UN A DEUX JOURS.

LE SOK-SOK.

1) DESCRIPTION.

LE SOK-SOK (CAPITE DIULCIS), VULGAIREMENT APPELE "COL DE CHOU", APPARTIENT A LA FAMILLE DES TOECHICEES.
CET ARBUSTE,DONT LA TAILLE ADULTE PEUT ATTEINDRE 2 m, NE POUSSE QUE DANS LES STEPPES BUISSONNEUSES. SES JEUNES RAMEAUX, DE SECTION CIRCULAIRE ET DE COULEUR VERT SOMBRE, SONT POURVUS DE BOURRELETS LIEGEUX. SES FEUILLES, A LA FACE SUPERIEURE VERT TENDRE ET A LA FACE INFERIEUR BLEU CLAIR, SONT SIMPLES ET MESURENT ENVIRON 8 cm SUR 2.
UNE FLEUR UNIQUE, DE COULEUR ROSE, APPARAIT VERS LA FIN DE LA SAISON DES PLUIES AU SOMMET DE LA TIGE PRINCIPALE, SUIVIE, QUELQUES HEURES PLUS TARD, DU FRUIT, DE COULEUR ORANGEE.

2) CULTURE.

LES GRAINES DE SOK-SOK DOIVENT ETRE SEMEES A LA FIN DE LA SAISON SECHE. LE FRUIT NE TOMBE PAS, MAIS DOIT ETRE CUEILLI: L'ARBUSTE SE DESSECHE ENSUITE ET MEURT INSTANTANEMENT.

3) USAGE

"QUAND LE JOUR TOURNE LA PAGE
DANS UN BUT PRECIS ET SAGE
D'UNE DEXTRE DECIDEE
OU SANS QUOI SA CHAIR RIDEE
DEVIENDRAIT INCONSOMMABLE
TU PRENDRAS L'INESTIMABLE
SOK-SOK UNE FOIS MANGE
DES GAZ OTE LE DANGER "

Ouais, ça peut aller. Dis toi, le petit Nabot de Pluton au nez proéminent, quand tu auras fini de te plonger dans les affaires des autres, tu iras vérifier l'adresse de SEMLALI EP Habib, 4, rue Saint-Exupèry, Bat B app 27, 71100 Châlons/Saône. TEL. : (16) 85 41 24 82, qui nous donne un bout du vocabulaire de "ERIK LE VIKING". Pendant que tu y es, tù lui dis que pour passer le dragon dans FWE, un coup de corne serait le bien velu, pardon, je veux dire le bienvenu. Tu lui dis aussi que dans "HEROES OF KARN", c'est l'oiseau que tient Beren qui tuera le serpent. Qu'il se souvienne que Beren est un grand spécialiste de tout ce qui bat des ailes, peut-être cela l'aidera-t-il en ce qui concerne le faucon. Quant au pirate, ce n'est qu'après avoir trouvé Khadim qu'il est possible d'exterminer le pirate.
(Quelques millénaires subjectifs plus tard, en réalité à peine une demi seconde...)
- "VOILA CHEF ADORE A QUI JE DOIS LA SAVEUR DE MES JOURS ! !"
- "Montre, petit monstre !"

Directions :
N, NE, E, SE, S, SW, W, NW, U(P), D(OWNN), FORWARDS, BACKWARDS, LEFT, RIGHT.
Commandes :
WORDS, PICTURES, SAVE, RESTORE, QUIT, INVENTORY, AGAIN, HELP, LOOK.
Verbes :
ATTACK, BLOW, BREAK, BURRY, CLOSE DRINK, DROP, EAT, ENTER, EMPTY, EXAMINE, FEED, FILL,FOLLOW, GET, GIVE, KISS, KNEEL, LIGHT, LOCK.
OPEN, PLAY, PRAY, PRESS, PULL, PUSH, PUT, RAISE, READ, REPAIR, SAY,SEARCH, SHAKE,SHAVE,TIE, THROW, UNLOCK, WAIT, WAVE, WEAR.
Pronoms et prépositions :
INSIDE, INTO, OUTSIDE, AHEAD, IN, OUT, TO, IT, THAT, EVERYTHING.
T'as pas vu qu'il manque tous les noms ? Faut dire que tu marches à ras du bitume, tu dois pas voir grand chose, enfin, on s'en contentera.

Hum...: comme je vous l'ai dit tout à l'heure, j'ai promis à Miss PEABODY de jouer le rôle du "Grand Distibuteur de cadeaux du 25 décembre", et je lui ai promis aussi, hum.... de faire une chorale de petits angelots ! ! ALORS, A MON COMMANDEMENT ! ATTENTION ! CHAAAAAANTEZ !

ôôôôôô DOUCEUH NUIT... ôôôôô TENDREUH NUIT....

Et on y met du cœur, car on passe en première partie, demain, dès l'AUBE...

CHENILLARD 2ème PARTIE

A tous ceux qui ont désespérément tenté de soudoyer l'équipe d'AMSRADEBDO pour obtenir avant l'heure cet article, réjouissez-vous, ça y est, il est à vous !
Voici la suite et la fin de la réalisation du chenillard.

REALISATION PRATIQUE

Pour pouvoir réaliser un tel montage, le plus pratique serait bien évidemment de disposer d'un circuit imprimé. Conscient de l'obstacle que pose pour vous sa fabrication, nous vous proposons une autre méthode, plus artisanale et accessible à tous. Il s'agit d'un câblage broche à broche des différents composants. Pour cela, il faudra faire preuve d'un peu de patience, de minutie et d'organisation. La figure 3 représente la totalité du câblage à effectuer.
Il faut cependant prêter attention à plusieurs points : les circuits IC1 à IC12 seront montés sur supports. Pour les opto-triacs (IC5 à IC12), vous utiliserez
un support 14 broches pour 2 optos. Les fils électriques allant aux 8 sorties
devront être de section plus importante que les fils de câblage. Il faut faire attention aux brochages des différents composants. Pour les circuits intégrés il y a une encoche sur chaque boîtier.
Les triacs sont cablés rigoureusement comme le montre la figure 3 (vue de dessus). Même chose pour les LED. Le connecteur a été représenté vu de dessus. Il faut donc penser que quand on a soudé on se retrouve sur la vue de dessous. Pour commencer il faut souder les supports de CI sur la plaque d'essais; puis les connecteurs à souder, les résistances, les led, les triacs (un peu à l'écart). Tout ceci doit être bien aligné de façon à faciliter le câblage des 8 sorties. Tous ces composants ainsi disposés, vous allez pouvoir passer au câblage suivant, en suivant méticuleusement le plan de la figure 3.
Vous devez obtenir quelque chose de ressemblant à la photo ci-contre. Il n'y a pas de difficultés particulières; il faut cependant bien respecter les différents points exposés précédemment. Vérifiez bien le câblage terminé, qu'aucune soudure ne touche sa voisine par excès d'étain, qu'il n'y a pas d'erreur de câblage, tout ce qui peut vous venir à l'esprit. Il vaut mieux découvrir les erreurs maintenant qu'une fois l'appareil branché. Nous arrivons à un point délicat. Celui de la sécurité. Il est évident qu'un montage véhiculant du 220 V n'est pas sans risque. Il faut donc éviter de mettre les mains sur les triacs et les soudures après la mise sous tension. Pour plus de sécurité, il est conseillé d'enfermer le tout dans un boîtier (plastique de préférence) que votre revendeur se fera un plaisir de vous proposer. Pour ceux qui sont allergique à la mise en boîtier, il est de votre devoir d'ajouter à votre chenillard quelques finitions comme celles de la figure 4.
Voilà, nous sommes pratiquement au bout de nos peines. Juste un dernier point concernant les 8 sorties. Si vous avez choisi d'installer votre petite merveille dans un boîtier, il vous faudra prévoir des douilles bananes pour pouvoir y connecter les spots; dans le cas contraire vous utiliserez des fiches secteurs femelles. Les sorties 220 V seront, quant à elles, reliées à une prise secteur mâle tout ce qu'il y a de courant (c'est le cas de le dire !).

PROGRAMMATION

Notre montage répond à une adresse bien spécifique qui, seule, permettra de l' activer. Cette adresse est envoyée sur les fils A3-A15 et a pour valeur hexadécimale : &F8F8 (correspondant à une des adresses disponibles pour les extensions). Comme il est expliqué au début de cet article, les 3 lignes D2, D1, D0 suffisent pour commander 8 sorties.

D2	D1	D3	Valeur Hexa	Sortie
0	0	0	0	S1
0	0	1	1	S2
0	1	0	2	S3
0	1	1	3	S4
1	0	0	4	S5
1	0	1	5	S6
1	1	0	6	S7
1	1	1	7	S8

En résumé pour allumer un spot il vous faudra programmer (en BASIC) :
OUT &F8F8, Valeur Hexa suivit d'une temporisation, qui déterminera le temps d'illumination des spots; ainsi de suite pour chaque lampe. Il faut, bien sûr, ne pas oublier de boucler le programme.
Exemple de base :

```
10 OUT &F8F8,valeur hexa
20 Temporisation
30 GOTO 10
```

Le programme est bien sûr un exemple que vous pourrez modifier à votre guise.

LISTE DES COMPOSANTS

IC1 : 74 LS 138
IC2 : 74 LS 00
IC3 : 74 LS 133
IC4a, IC4b : 74 LS 08
IC5 à IC12 : MOC 3020
R1 : 8★180 Ohms
R2 : 8★100 Ohms
D1 à D8 : Led rouges
T1 à T8 : Triac 8A 400 V isolé

DIVERS :

- Connecteur 2★25 broches à souder
- Connecteur 2★25 broches à sertir
- Connecteur encartable 2★25 broches à sertir
- 20 cm de fil en nappe 50 conducteurs
- Plaque à essai à pastilles (pour le circuit imprimé)
- 8 fiches femelles 220 V secteur
- 1 fiche male 22à V secteur
- Fil de câblage
- Fil 220 V

LISTE DU MATERIEL NECESSAIRE

- Fer à souder + soudure
- Pince coupante
- Pince à dénuder

Pour les composants, voyez les pages jaunes de l'annuaire à la rubrique composants électroniques.

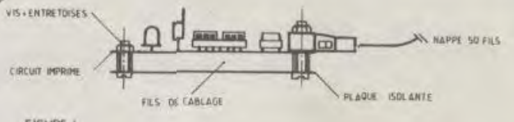


FIGURE 4

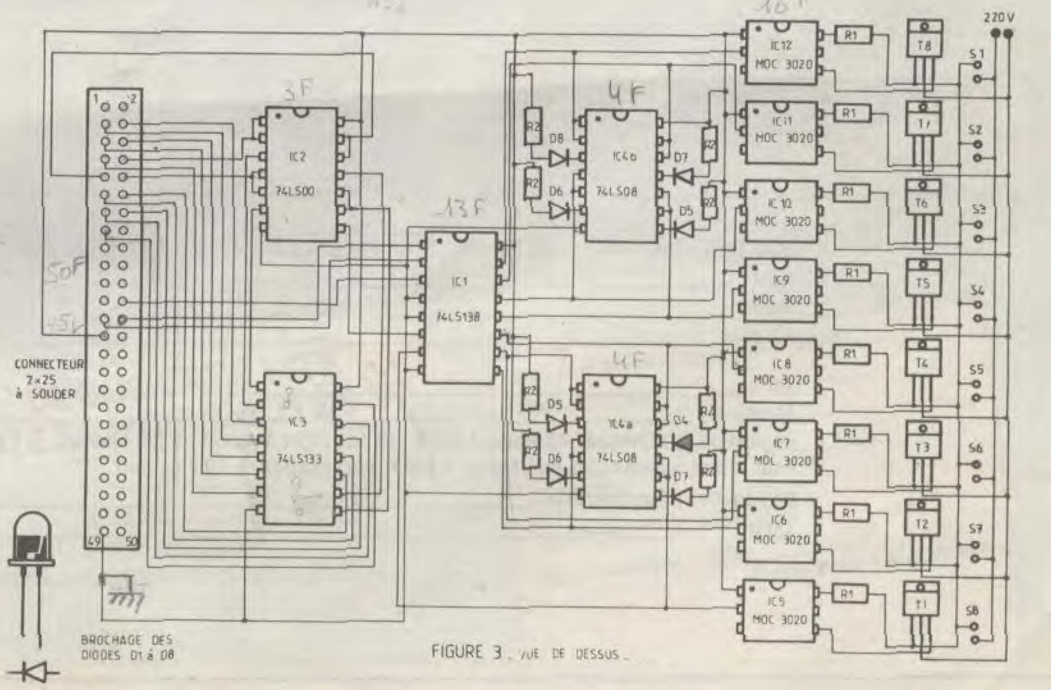


FIGURE 3 . VUE DE DESSUS

CROCOBOUTIQUES



informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

ALPHASOFT

COMPTABILITE GENERALE
JUSQU'AU BILAN
750 frs TTC

40 Frs PORT PTT RECOMMANDE URGENT

UN EXCELLENT RAPPORT QUALITE / PRIX POUR
AMSTRAD PCW 8256 / 8512

255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél : 78 09 09 63

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique à consulter

Plusieurs centaines de logiciels en essai sur place

Possibilité de crédit

AMSTRAD

CPC 464 MC	2680
CPC 464 C	3980
CPC 6128 MC	3990
CPC 6128 C	5290
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEUR DISK DD1	1990
LECTEUR DISK FD1	1790
CRAYON OPTIQUE	290
SYNTH VOCALE	490
MODEM DIGITELEC	1490
SOURIS	690
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

JEUX

3D GRAND PRIX	89	139
5' AXE	169	185
AIRWOLF	89	125
ALIEN HIGHWAY	89	129
ASPHALT	94	129
BALLBLAZER	94	129
BATAILLE D'ANGL	109	190
BATMAN	89	133
BIGGLES	94	139
BILLY BANLIEUE	129	166
BOMB JACK	89	139
BOULDER DASH 3	99	159
CAULDRON II	89	119
COLOS CHESS 4	114	165
COMMANDO	89	139
COMPUTER 10 T 2	94	189
CONTAMINATION	109	190
CRAFTON ET XUNK	109	186
DAMBUSTER	99	145
DANDARE	99	129
DESERT FOX	89	139
DRAGON'S LAIR	89	139
EDEN BLUES	109	186
ELITE	139	210
EQUINOX	109	159
FAIRLIGHT	94	145
FLIGTER PILOT	89	129
GALVAN	89	139
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	109	129
GRAND PRIX 500cc	109	149
GREEN BERET	89	135
GUNFRIGHT	89	
HACKER	99	159
HEAVY ON MAGIC	94	165
HIGHLANDER	89	139
HIGHWAY ENCOUNTER	99	139
IMPOSSIBLE MISS	94	159
JACK THE NIPPER	89	119
JEUX SANS FR	89	139
KNIGHT GAMES	89	125
KNIGHT RAIDERS	89	135
KUNG FU MASTER	89	135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195	
L'HERITAGE	169	169
L'HERITAGE 2	129	169
LA GESTE D'ARTILLAC	239	239
LEADER BOARD	89	139
MACADAM BUMPER	119	169
MANDRAGORE	195	249
MARACAIBO	129	175
MARMAID MADNESS	89	139
MIAMI VICE	85	139
MINES DU ROI AQUANTUS	125	175
MISSION ELEVATOR	99	155
MOVIE	89	139
MUSIC SYSTEM	165	239
NEXOR	89	139
NEXUS	89	145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99	139
NODES OF YESOD	99	139
NOMAD	109	
PACIFIC	109	139
PAPERBOY	89	139
PING PONG	79	139
PSI 5 TC	95	
RAMBO	79	139
REBEL PLANET	89	139
RESCUE ON FRACTALUS	89	139
RETURN OF EXPL FIST	99	139
REVOLUTION	99	139
ROBBOT	109	169
ROOMTEN	89	139
SABOTEUR	89	139
SAI COMBAT	89	139
SAMANTHA FOX	89	139
SAPIENS	119	169
SCRABBLE	169	239
SCRAM	169	
SHOGUN	99	159
SILENT SERVICE	89	139
SKYFOX	95	139
SORCERY	89	129
SPACE SHUTTLE	99	139
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	125
SPY VS SPY	89	155
STREET HAWK	89	139
STRIKE FORCE HARRIER	95	129
TAU CETI	89	149
TEMPLE OF TERROR	89	139
THEATRE EUROPE	109	179
THEY SOLD A MILLION	89	139
THEY SOLD A MILLION 2	99	139
TLL	89	139
TOAD RUNNER	109	159
TOBRUCK	109	139
TOMAHAWK	89	139
TURBO ESPRIT	99	
V	89	139
WAY OF EXPLODIND FIST	85	179
WAY OF THE TIGER	89	139
WHO DARES WIN	89	139
WINTER GAMES	89	139
WORLD CUP CARNIVAL	99	149
XARQ	99	139
YE AR KUNG FU	89	139
ZOMBIE		159
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

AMSWORD	150	
D BASE 2		650
D.AM.S	290	390
DATAMAT		450
LORIGRAPH	210	340
MULTIPLAN		499
SUPERPAINT		390
TEXTOMAT		450
TURBO PASCAL		590
TURBO TOOLBOX		590
TURBO TUTOR		390
WORDSTAR POCKET		790

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ; **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______

Tél ______
Machine ______
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat lettre ☐ paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement
Pour toutes commandes inférieures à 250 F, particpation de 20 F au port
Désignation/Quantité/Prix ______
Total ______

22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD FRANCE

LIM

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : 47.27.29.00



FRANCE® DISQUETTE

Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE
Revendeur THOMSON

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

VIDEO  SHOP

l'espace le plus micro de Paris !

Prix Club ! ! !

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél. 43.21.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. 42.96.93.95.
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

ESAT SOFTWARE

Ouverture d'un magasin
spécialisé AMSTRAD.
Des prix extraordinaires pour
une gamme de jeux incroyables.
Un programmeur à votre écoute.

55 - 57 rue du Tondu
33000 BORDEAUX
Tél. 56.96.35.23.

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44



L'ANNEE DU PC 1512

Dans le monde de la micro-informatique professionnelle, l'événement de l'année 1986 est, sans conteste, la sortie de l'Amstrad PC 1512. Ce nouveau compatible à la norme IBM PC a permis le positionnement de la firme d'Alan Sugar sur le marché professionnel. Jusqu'alors, seuls les PCW et le CPC 6128 lui permettait d'occuper une petite part de ce créneau.
Les prix révolutionnaires et les caractéristiques alléchantes du PC 1512 permettront sans aucun doute un développement considérable de l'activité professionnelle d'Amstrad. Les carnets de commande débordants des distributeurs en constituent d'ailleurs la meilleure preuve.
Pourquoi un tel engouement ? Deux raisons, les prix et les caractéristiques. La version la moins chère du PC 1512 coûte 4997 F HT, soit 5926 F TTC. Contre un chèque de ce montant, Amstrad fournit un compatible PC avec 512 Ko de mémoire vive, un microprocesseur Intel 8086 tournant à 8 MHz, un lecteur de disquettes de 360 Ko, une interface série, un port parallèle, une souris, une interface joystick, un graphisme de 640 x 200 en 16 couleurs. L'ordinateur est livré avec un moniteur monochrome, deux systèmes d'exploitation (MS-DOS 3.2 et DOS Plus), le logiciel intégrateur GEM, un Basic Locomotive et les programmes GEM Desktop et GEM Paint.
Plusieurs versions du PC 1512 figurent au catalogue, du PC 1512 SD à un lecteur de disquettes au PC 1512 HD20 disposant d'un disque dur 20 Mo, en passant par une version à deux lecteurs de disquette (PC 1512 DD) et une autre à disque dur 10 Mo (PC 1512 HD10). Chacune de ces configurations peut s'obtenir avec moniteur monochrome ou couleur. Le prix le plus élevé est de 14 100 F TTC, pour le HD20 avec moniteur couleur.
L'accouchement de cet ordinateur révolutionnaire a été difficile. Tout d'abord prévue pour juin, l'annonce officielle de la sortie du PC 1512 n'a eu lieu qu'en septembre. En France, les premiers exemplaires n'ont été livrés que fin novembre, et en quantités limitées. Actuellement, seules les commandes passées en septembre ou octobre peuvent être satisfaites. 38.000 machines devraient parvenir en France d'ici fin janvier. Mais, jusqu'à maintenant, plus de 50 000 personnes ont manifesté la volonté d'acquérir un PC 1512.
La pénurie touche plus particulièrement les versions disque dur. En effet, Amstrad était loin d'avoir prévu que près de 45% des commandes concerneraient le haut de la gamme. Il a donc fallu augmenter en catastrophe le rythme de production de ces machines.
Les délais de livraison ne sont pas le seul problème qu'aient rencontré les PC 1512 équipés d'un disque dur. La presse anglaise, à la suite du Sunday Times, a mené une campagne importante sur l'échauffement excessif de ces machines. Les réactions d'Alan Sugar ont été très vives, comme à son habitude. Mais, loin de se laisser emporter par sa colère, le fondateur d'Amstrad a pris très rapidement des mesures. Tous les ordinateurs mis en cause sont maintenant vendus avec un ventilateur interne. Alan Sugar maintient qu'il ne sert à rien, sinon à consommer plus de courant. Le Birmingham University Department of Electrical and Electronic Engineering, par l'intermédiaire de l'ingénieur Brendan F. Jones, abonde d'ailleurs dans ce sens. Brendan Jones a effectué des mesures de température après 90 minutes d'utilisation ininterrompue. L'appareil testé était un HD10 équipé d'une carte de liaison au réseau à passage de jetons (fabriqué par IBM). Les résultats ont démontré une augmentation de température de 0,4 °C. Conclusion : l'échauffement n'existe que dans les esprits. En revanche, l'absence de filtre à air sur le ventilateur peut provoquer une surabondance de poussière à l'intérieur de la machine.
Une autre tuile est tombée au même moment sur la tête d'Amstrad. La chute de la Livre Sterling a entraîné une augmentation des coûts de production, car la plupart des composants du PC 1512 proviennent du Japon ou de Corée. Une hausse des prix de 12,5% en moyenne a donc été appliquée sur la gamme, mais uniquement en Angleterre. Le PC 1512 reste malgré cela très compétitif. Mais les distributeurs anglais ne font pas preuve d'une joie profonde, loin de là.

UN RAZ DE MAREE

La sortie du PC 1512 a provoqué de très nombreuses réactions dans le monde de la micro-informatique professionnelle. Constructeurs de compatibles PC, éditeurs de logiciels et distributeurs ont vivement réagi à l'annonce d'une machine bouleversant les habitudes du marché.
Du côté des constructeurs, on assiste à un concert de grincements de dents, de remarques ironiques ou d'indifférence feinte. Les grands constructeurs, comme Bull, Olivetti ou Compaq ne sont pas tellement concernés par la concurrence du PC 1512. C'est du moins leur affirmation. Mais quelle sera la décision des grands comptes, qui achètent des compatibles par paquet de cent, voire de mille ? Il est sûr que des machines d'un coût deux ou trois fois inférieur peut les tenter. Reste à savoir si Amstrad saura assumer un service après-vente professionnel. En tout cas, la structure se monte actuellement et la formation des revendeurs a débuté.
Les constructeurs de compatibles "pas chers" sont déjà plus maussades. D'un seul coup, leurs ordinateurs sont déclassés. Il n'est donc pas étonnant de les voir émettre des doutes sur la fiabilité technique ou commerciale du PC 1512. Cela ne les a pas empêchés de baisser hâtivement les prix de leurs ordinateurs. Ou de sortir des machines destinées à concurrencer directement l'Amstrad, comme le Tandy 1000EX.
Du côté des importateurs de compatibles taïwanais ou coréens, ce n'est pas la joie non plus. Les utilisateurs personnels qui leur achetaient ces machines très bon marché se détournent vers l'Amstrad, d'un prix équivalent sinon plus bas, et soutenu par une structure commerciale plus importante.
Les réactions sont encore plus vives sur le marché du logiciel. Ils se sont rendu compte qu'il était impossible de vendre un logiciel plus cher que l'ordinateur les supportant. Et, ils ont enfin réalisé qu'il pouvait être plus intéressant de vendre de nombreuses pièces à bas prix plutôt que de rares logiciels au prix fort.
Plutôt que de baisser le prix des logiciels pour tous les PC, les éditeurs ont imaginé plusieurs solutions. Certains ont ressorti du placard des produits déclassés, comme dBase II (supplanté depuis par dBase III) en lui accolant l'étiquette "PC 1512". D'autres proposent des progiciels bridés. Par exemple, Framework Premier, identique à Framework 1, module de communications en moins. Ou encore Evolution Sunset de Priam, qui coûte trois fois moins cher pour Amstrad qu'en version PC, mais dispose de fonctions réduites.
Les derniers, comme Borland, vendent des adaptations de programmes qui font appel à certaines fonctions spécifiques de l'Amstrad (en particulier la mémoire vive permanente). De cette façon, il devient impossible d'acheter Sidekick Amstrad, par exemple, et de le transférer sur un compatible classique.
L'arrivée du PC 1512 a aussi provoqué des remous dans le monde de la distribution. Il suffit pour s'en convaincre de regarder l'exemple d'Innelec. Cette société aurait-elle ouvert un département professionnel sans l'apparition du PC 1512 ?
Chez les revendeurs Amstrad, on constate un même genre d'enthousiasme. Tous parient sur une formidable explosion du marché du compatible PC et à l'avénement du PC 1512. Ils se forment à l'utilisation de la machine, engrangent les logiciels et soignent leurs clients.
Le PC 1512 n'a pas fini de provoquer des réactions. L'année 87 s'annonce passionnante...

1987 : L'ANNEE DE TOUS LES PC ?

1986 aura peut-être été une année charnière dans l'informatique. Le PC 1512 devrait provoquer, dans un avenir proche, des bouleversements de marché. Le nombre de machines vendues devrait être très important. De ce fait, la différence entre utilisation professionnelle et familiale devrait s'estomper. Les éditeurs devraient de plus en plus développer et concevoir spécifiquement pour Amstrad. Certains constructeurs pourraient bien se retrouver dans une situation critique. Et Amstrad pourrait prendre une importance considérable dans le monde professionnel. Concurrencera-t'il IBM ? 1987 répondra peut-être à cette question.



PCW : LA GARDE-ROBE S'ETOFFE

Loin de laisser le PCW à sa triste destinée de machine dédiée au traitement de texte, les éditeurs de logiciels ont voulu profiter de son succès commercial. En dehors de l'habituelle bande des quatre (gestion de fichiers/base de données, traitement de textes, tableur et éditeur graphique), les logiciels de jeu, les facturations et les comptabilités, les langages, les outils Vidéotex, les didacticiels ou les logiciels d'édition personnelle (soyez smart, dites "Desktop Publishing") se sont brusquement pris de passion pour le PCW. Pour un prix moyen d'environ mille francs, le PCW se dote de nouvelles compétences.

LA BANDE DES QUATRE

Plusieurs éditeurs se sont lancés dans la commercialisation de traitements de textes sur PCW.
Premier d'entre eux, le Pocket Wordstar de Micropro, largement inspiré de son bienveillant patriarche et vendu au prix de 790 F. La facilité d'utilisation n'a jamais fait partie des qualités premières de la famille Wordstar. Mais la dépendance augmentant avec l'emploi, ce sont de nombreux utilisateurs qui s'avouent aujourd'hui incapables de s'en passer. Principales raisons invoquées : la relative puissance du logiciel et la finition du manuel.
A 480 F, Tasword 8000 de Sémaphore est aussi un traitement de textes d'habitués. Au contraire de Wordstar, qui sort de l'univers professionnel, Tasword 8000 provient, lui, du domaine familial. Son succès, il l'a connu sur des machines comme le Spectrum ou les CPC. Un de ses gros avantages est de permettre la réalisation de mailing, au contraire de Locoscript (mais qui est lui donné gratuitement avec la machine). Associé à Tasprint, un utilitaire qui multiplie le nombre de polices de caractères disponibles, Tasword gagne en souplesse.
Plusieurs logiciels attrayants parmi la gamme Poly. Un petit traitement de textes sans prétention, Polyword (pour 290 F) un mailing puissant, Polymail, de vingt-sept polices de caractères, regroupées dans Polyprint et Polyplot, un programme d'impression de graphiques puissant et simple (le tout pour 460 F). Ces quatre logiciels forment un ensemble complet capable de répondre à l'essentiel des besoins en traitement de texte. La principale fonction de la Polygamme est l'édition de circulaires avec graphiques et polices de caractères multiples. Elle sert à bien d'autres choses encore, impression d'étiquettes, graphiques en tous genres, édition d'affichettes et consorts. Dans tous les cas, un des produits les plus sympathiques de l'année. Précisons qu'avec les disquettes, Polisoft est probablement le seul éditeur à commercialiser du vin de Bordeaux et des huîtres.

En ce qui concerne les gestions de fichiers ou bases de données, l'année n'a pas fourni de grandes révélations. L'inamovible dBase II continue à tenir le haut du panier, seul contre tous. Sa puissance de traitement comme sa lourdeur d'utilisation sont entrés dans la légende. dBase II reste cependant le seul gestionnaire de bases de données pour Amstrad PCW. et coûte 1175 F.
En matière de gestion de fichiers, le choix est déjà plus large. DEIA, un éditeur du Sud-Ouest, propose Saphir, une gestion de fichiers sur PCW, vendu au prix de 600 F. Saphir offre un petit potentiel (145 fiches par dossier sur PCW 8256, 580 de plus sur PCW 8512, chaque fiche comportant 1000 caractères au mieux). En revanche, les tris s'effectuent sur 25 critères différents, l'édition sur imprimante est paramétrable et les fichiers sont interfaçables. Pour un prix largement inférieur à celui de dBase II, Saphir n'offre pas des performances étonnantes mais son utilisation est bien plus simple que celle du logiciel d'Ashton-Tate, malgré une documentation trop brève.
Datamat PCW de Micro Applications est équivalent à son aîné CPC et en possède de nombreuses caractéristiques. D'un aspect austère, il ne permet que des fichiers de taille moyenne, dépendant de la capacité de stockage des disquettes. Mono-fichier, Datamat PCW est agréable d'emploi, bon marché (590 F), mais reste loin de la puissance d'un dBase.

Par ailleurs, dans le domaine de la gestion des données, ne négligeons pas les divers utilitaires de publipostage comme Quick Mailing ou Polyprint. Ils sont eux aussi très capables de gérer un petit fichier, sans nécessité de connaissances particulières.
Du côté des tableurs, Multiplan Junior fait de l'ombre à la concurrence. La star de Multiplan, édité par Microsoft qui le vend 498 F, a été numéro un sur de nombreux marchés pendant de nombreuses années. Multiplan Junior est un logiciel exclusivement destiné au PCW et donc bridé. La taille maximale d'une feuille de calcul a un tantinet rétréci au lavage. Mais comme le prix a suivi, qui trouverait à y redire. Pour compléter utilement le travail du tableur, plusieurs éditeurs proposent des modules graphiques.



Egrenons-en la liste en commençant par PCW Graph de Micro-Application, vendu 395 F. Ce logiciel permet soit de récupérer un fichier ASCII en provenance de n'importe quel tableur, soit de saisir soi-même les données chiffrées. Les chiffres sont transformés en jolies courbes, en superbes histogrammes ou en fondants camemberts sans avoir eu besoin de consulter vingt fois le manuel.
Dans le même genre, Polyplot offre des caractéristiques comparables, tout en s'interfaçant avec le reste des Polyprograms.
Enfin, last but not least, deux des must du graphisme sur PCW : DR Draw et DR Paint, vendus chacun 650 F et conçus par Digital Research (vous savez, les gens qui ont écrit le système d'exploitation CP/M et le célèbre intégrateur GEM). DR Draw et DR Paint sont tous les deux capables de récupérer des données Multiplan. Si l'usage de DR Draw semble tout indiqué pour la réalisation de graphes de bonne qualité, DR Paint manque un peu d'utilisations pratiques avec un tableur. En effet, il s'agit plus d'un logiciel de dessin, énième resucée de Mac Paint, que d'un éditeur graphique.
DR Paint n'est d'ailleurs pas le seul logiciel de création graphique pour l'Amstrad PCW. PCW Paint, que Micro C vend pour 350 F, reprend lui aussi très exactement la philosophie MacIntosh. Icônes, fenêtres et menus déroulants facilitent son utilisation, et pour peu que l'on dispose de l'interface adéquate, une souris fournit une facilité supplémentaire.
Beaucoup plus original et plus intéressant, MicroDraft de Tinmatic est l'un des logiciels les plus chers (884 F). Il s'agit d'un réel programme de DAO (dessin assisté par ordinateur), aux ambitions professionnelles. Dessin technique et industriel, conception de circuits électroniques, voilà son domaine. D'une précision de tracé inimaginable sur une telle machine (au dix millième de millimètre), MicroDraft a un potentiel énorme particulièrement simple à mettre en œuvre.

LES LANGAGES DU PCW

Le PCW est livré avec deux langages de programmation (en cas de coup dur ?) : le Basic Mallard et DR Logo. Sont également apparus dernièrement un langage C et un Cobol distribué par Hisoft et tous deux accessibles pour 550 F. De son côté, Borland International a adapté les Turbo Pascal (940 F), Tool Box (705 F), et Tutor (350 F) au PCW. Tous ces langages, d'une puissance plus que respectable, ouvrent de larges horizons aux développeurs de tout poil.
Pour ne pas être en reste, Micro-Application lance lui aussi un langage sur le PCW. Il ne s'agit pas d'une vraie nouveauté, mais l'Autoformation à l'assembleur du Dr. Watson mérite une place à part dans le gotha du logiciel de développement sur 8256 et 8512. Vendu 295 F, cette autoformation a deux aspects d'une importance égale : le cours d'assembleur, remarquable dedidactisme et l'assembleur lui-même, non exempt de quelques défauts mineurs, mais unique en son genre.
La formation est d'ailleurs un créneau logiciel très bien exploité sur le PCW. Sa fonction de machine de traitement de textes la prédestinait à l'apprentissage de la dactylographie. A l'heure actuelle, deux logiciels se partagent le marché : Azerty de Logy'stick (250 F) et Tele-Tutor de Totale Formation (491 F). A l'usage, Tele-Tutor propose des exercices plus variés qui accrocheront certainement le novice en mal de frappe académique. Apprendre la dactylo n'a rien d'une sinécure, mais un cours varié et distrayant fait supporter les pires avanies.





Le PCW dispose depuis peu d'un utilitaire de bureau, vendu 500 F et regroupant agenda, calculatrice, répertoire téléphonique et autres fonctions. A l'heure actuelle, seul Serip, un éditeur français, vend un programme de ce genre. L'utilisateur atteint rapidement les limites de Bureau, mais dans l'attente du "desktop" d'AMX (à peine sorti en Grande-Bretagne), il faut se contenter de ce qui existe.
Spécialisée dans les applications Vidéotex, Synatel distribue Mynéa pour 1020 F, un émulateur Minitel dont la principale fonction est la sauvegarde de pages sur disquette et leur impression. Le concurrent direct de Mynéa s'appelle Mercitel, coûte bien plus cher (1990 F), et est édité par Merci (de rien). Ses fonctions sont identiques. Mais le programme de transfert de fichiers avec un PC constitue un plus appréciable. N'en profitez pas pour passer votre vie au Minitel, ça finit par coûter cher, même avec un ordinateur (et je parle d'expérience...).
Pour tenir ce genre de comptes, entre autres, plusieurs logiciels de comptabilité ont été adaptés au PCW. L'ancêtre, c'est Aliénor de Logisys, pas vraiment cher (1055 F), pas vraiment facile d'emploi non plus pour les débutants, mais néanmoins digne précurseur en la matière. Les petits jeunes aux dents longues qui rappliquent ont su tirer parti de ses quelques faiblesses. Bilan Plus de Cote Ouest (vendu 1174 F) et la comptabilité d'Alpha Soft (à 750 F seulement) peuvent se disputer gaillardement le terrain. De niveau très sensiblement équivalent, ils se distinguent par leur prix, à l'avantage d'Alphasoft.
Le monde de la finance, de la gestion de société est d'ailleurs un des domaines les plus explorés sur PCW, et pas seulement par l'intermédiaire de comptabilité. Il suffit de voir GP II d'Arkenciel pour s'en rendre compte. A la fois logiciel facturier, gestionnaire de stocks et de clients, GP II peut rendre maints services à de petites ou moyennes entreprises pour un investissement minime, il ne coûte en effet que 790 F.

Ne niez pas, il y a au moins dans cette liste des logiciels, un produit parfaitement accessible à votre porte-monnaie (à moins bien sûr que vous n'achetiez vos pantalons qu'avec des oursins dans les poches). La liste n'est pas close, loin de là. Après avoir défendu bec et ongle le prix de leurs logiciels, les éditeurs se sont finalement tous rendus à la raison en se posant tous une seule et unique question : comment vendre un programme au même prix que le micro ordinateur sur lequel il va fonctionner ?

PC 1512 : LES LOGICIELS 86.



L'arrivée de l'Amstrad PC 1512 se prépare fébrilement chez les éditeurs de logiciels professionnels. Les uns après les autres Microsoft, Micropro, Ashton Tate et j'en passe, se décident subitement à lancer des logiciels dont le prix n'excède pas 1200 F. Traitement de texte, tableurs, gestions de fichiers, logiciels intégrés, comptabilité, etc., deviennent enfin abordables. Comme cadeau, c'est le plan sûr, pourvu qu'on ait la machine.

Les éditeurs de logiciels se sont tous frappés le crâne au même moment. "Des logiciels pas chers ? Mais c'est bien sûr !" Il y en même des quantités et s'ils ne les vendaient pas auparavant, c'est tout simplement qu'ils les avaient complètement oubliés au fond d'un placard. Conformément au célèbre adage "rien ne se perd, rien ne se crée, tout se récupère", les voilà qui nous refourguent pour 1.175 F un dBase II tremblotant, tellement vieux et ridé qu'il fait peur dans le noir. Des Word, des Multiplan, des Framework, rien que des versions qui ont déja servi aux grands-pères. Notez, au moins on est sûr que ça marche. C'est qu'ils ont bourlingué les zouaves, et puis la littérature ne manque pas. Je ne vous souhaite pour rien au monde de prendre un jour sur le pied le quart des livres écrits sur Multiplan et ses applications...
Bref, côté reprise et grands classiques, les acheteurs de l'AMSTRAD PC 1512 ont de quoi voir venir. Mais il n'y a pas que des vieux croûtons et des tas de petits jeunes qui cherchent à se faire une place au soleil, proposent des produits récents comme Evolution Sunset de Priam, VP Planner importé par Softissimo ou Yes You Can distribué par Micro Application. Toutes ces petites bestioles ont pour avantage de faire le bénéfice des améliorations que de zélés développeurs apportent chaque jour à la facilité d'emploi (fenêtres, menus déroulants, souris, écrans d'aide, si vous voyez ce que je veux dire). Antiquités au nom glorieux ou produits récents sont généralement des versions bridés de logiciels déjà existants (et, cela va sans dire, beaucoup plus chers) et dont certains sont exclusivement réservés à l'Amstrad PC 1512.
Enfin, il reste les petits, les sans-gloire, les obscurs, les logiciels développés dans un fond de garage, sur une table de cuisine ou ailleurs. C'est ainsi qu'apparaît parfois un petit traitement de texte ou une petite gestion de fichiers de bon niveau fonctionnant sur n'importe quel compatible. Pour peu que leurs auteurs se sentent subitement la fibre "Borland", le genre "moi aussi je veux être gros et faire fortune en vendant des disquettes", et voilà le logiciel à moins de 1000 F, voire à moins de 500 F. Evidemment, à ce tarif, le manuel est généralement peu reluisant et la distribution aléatoire. C'est que le métier n'est pas simple, ça non.

LE TRAITEMENT DE TEXTE DANS LA PANOPLIE DE BASE.

Le traitement de texte fait partie de la panoplie de base de tout micro ordinateur, et même si vous n'en voulez pas, il se trouvera toujours quelqu'un pour vous en refiler un. Pour tous ceux qui ne le savent pas, les traitements de texte sont conçus pour faciliter les travaux d'écriture. Lors de la rédaction, il permet de supprimer ou de modifier facilement des mots, des phrases ou des paragraphes entiers. Il sert également à présenter joliment un texte (par exemple en alignant les marges gauche et droite), de l'orner de polices de caractères différents avec des gras ou des soulignements. Le choix en la matière est déjà important : Wordstar 1512, Word Junior, Evolution Sunset, Volkswriter Deluxe sont tous des logiciel issus de familles respectables, bien emballés et avec de beaux manuels.
Wordstar 1512 est édité par Micropro, coûte 898 F et se trouvera en début d'année chez tous les bons quincailleurs. Comme prévu, Wordstar 1512 ressemble à s'y méprendre à Wordstar 2000 : même présentation et mêmes commandes. Dans la version Amstrad le logiciel s'est ratatiné : plus de dictionnaire (où l'on range les mots et les phrases les plus utilisés), plus de correcteur orthographique. Reste cependant la possibilité de faire des mailings (des lettres toutes identiques mais adressées à un grand nombre de destinataires). Les petits voyous noteront avec jubilation que Wordstar 1512 comme Wordstar 2000 ne sont pas protégés contre la copie. Dans la famille Micropro pas cher, Wordstar 1512 possède encore un petit frère avec Easy. Ce dernier, sorti il y a un an environ, est un autre sous-produit simplifié de Wordstar 2000, qui coûte seulement 750 F. Easy est destiné aux néophytes, dont l'utilisation repose sur les touches de fonctions. Outil d'appoint, Easy a été conçu pour dépanner ponctuellement le cadre surmené et lâchement abandonné par sa secrétaire (partie avec le comptable). Avec Easy-Mail et Edilist, deux modules d'Easy, il est possible de réaliser des mailings.



Word Junior c'est évidemment Word de Microsoft, plus précisément la deuxième version, vendue au prix de 1175 F. Dans cette version qui fonctionne avec n'importe quel compatible, le logiciel se distingue assez peu de son illustre ancêtre. On retrouve donc le menu de fonctions accessibles par la touche Escape et rédigées dans un style parfois elliptique. Word Junior s'utilise avec la souris, ce qui est un vrai avantage. Au total, un traitement de texte pépère, pas vraiment rapide mais qui a toujours eu ses groupies.
Le plus récent de tous ces logiciels est la version pour Amstrad PC d'Evolution, nommé pour l'occasion Evolution Sunset, qu'édite Priam. Sous cette appellation très californienne, se cache un produit français et l'un des traitements de texte les plus séduisants de l'année. Tout en fenêtres et en menus déroulants, Evolution Sunset comporte toutes les fonctions d'un traitement de texte



digne de ce nom. Le logiciel inclut un glossaire qui permet de stocker les mots ou les tournures de phrases les plus fréquemment employées. Pour briller en société et épater vos amis, on profitera de la césure automatique des mots. En supplément, la possibilité d'insérer des images dans un texte et de faire des mailings et tout ça pour la somme de 1175 F. Si ce traitement de texte n'est pas couronné roi des traitements de texte, je me pends ou je fais une grève de la faim.
Tout ces programmes destinés aux professionnels de l'écriture sont, pure coïncidence, sortis en même temps que l'Amstrad PC 1512. Pourtant, certains éditeurs n'ont pas attendu le mois de septembre 86 pour proposer des logiciels fonctionnant sur n'importe quel compatible et susceptibles d'offrir bien des plaisirs à leurs utilisateurs. Un exemple au hasard, Volkswriter Deluxe, vu en boutique à moins de 500 F et importé par Softmart. Inspiré de Volkswriter, un traitement de texte ancien mais toujours en vente (pour plus de 5000 F celui-là), il s'agit d'un traitement de texte complet qui permet lui aussi de faire des mailings.
Un petit dernier pour la route, Trio de



Diélon Informatique (à Rambouillet), prototype du logiciel conçu par un auteur seul contre le reste du monde. A 910 F, Trio ne fait pas tout, en particulier de mailing, mais il fait honnêtement le reste.

LES TABLEURS

Les tableurs sont eux aussi censés faire partie du strict nécessaire dès que l'on s'est mis en tête de travailler avec son micro. Mais les feuilles de calculs électroniques sont de plus en plus souvent intégrés dans un même logiciel avec un tas d'autres fonctions. C'est notamment le cas de Framework Premier ou de Reflex qui ne se contentent pas de faire stupidement des tableaux de chiffres, mais comme on le verra, fournissent un ensemble complet d'analyse de chiffres. Mis à part ces logiciels, les seuls tableurs purs et durs de la catégorie bon marché sont Multiplan Junior, VP Planner et Supercalc 3.
Comme on s'en doute, Multiplan Junior correspond à la deuxième version du célèbre tableur de Microsoft. La ressemblance est totale non seulement avec son glorieux aîné mais aussi avec Word : on retrouve en effet le même méthode d'utilisation. Multiplan Junior fonctionne sur n'importe quel compatible. Bien que bridé, à 700 F, c'est une affaire.
VP Planner qui coûte 1175 F est un clone de Lotus 1.2.3. Dans sa version intégrale, celle qui vaut 1780 F, VP Planner rassemble à la fois un tableur et un gestionnaire de fichiers. Dans la version bridée, la base de données s'est volatilisée, on se contente du tableur. Coup de chance, il s'avère assez complet et d'emploi facile. Il se manipule beaucoup par les touches de fonctions, permet de faire sans peine des macro commandes (c'est-à-dire un enchaînement de commandes), possède un module graphique, etc. Dans son genre, VP Planner est un produit pro.
Quant à Supercalc, ce n'est pas vraiment un inconnu. Ce logiciel édité par Computers Associates est lui aussi une adaptation spécialement réalisée pour l'Amstrad PC 1512 d'un logiciel autrement plus cher et plus puissant. La taille des feuilles de SuperCalc 3 n'est limitée qu'à 16000 cellules, ce qui permet de voir venir. A 890 F, ce logiciel distribué par Amstrad est tout à fait capable de résoudre la plupart des petites applications professionnelles.

LES GESTIONS DE FICHIERS ET LES LOGICIELS INTÉGRÉS.

Les logiciels de gestions de fichiers font eux aussi partie du minimum vital que tout possesseur de compatibles aura pris soin d'acheter. Les gestionnaires de fichiers ont pour but de permettre de retrouver rapidement un ou plusieurs renseignements disséminés dans un ensemble de fiches. Un médecin gère avec ce type de logiciel sa clientèle, un commerçant son stock, une bibliothèque ses livres, un journal ses pigistes, etc. Deux gestionnaire de fichiers bon marché cohabitent pour l'instant : Gem JT Base et Reflex.
Gem JT Base est la version pour Amstrad de JT Base 10 qui fonctionne pour sa part sur tous compatibles. Il s'agit d'un logiciel monofichier (c'est-à-dire qu'on ne peut réaliser de sélections sur plusieurs fichiers à la fois) et mono index (on ne peut considérer qu'un seul critère pour les tris et les sélections). Si JT Base 10 est capable de gérer 65000 fiches de 128 rubriques chacune, Gem JT Base est pour sa part bridé, il lui



manque notamment les fonctions de calculs, ce qui est impardonnable. Alors, je pose la question : doit-on préférer Gem JT Base pour ses 587 F ou JT Base 10 qui coûte carrément 996 F ?
Plus moderne Reflex est l'un des produits du catalogue de Borland, le pape des éditeurs de logiciels bon marché. Mieux qu'un simple gestionnaire de fichier, Reflex comporte un ensemble de fonctions : tableur, graphique et gestion de fichiers, le tout vendu en version Amstrad pour 995 F. Dans Reflex tout est bon, il n'y a rien à jeter. La principale caractéristique de Reflex est



pourtant horrible à regarder : tableur, module graphique et gestionnaire de fichiers sont atrocement intégrés les uns aux autres. Seule l'autopsie est capable de révéler la finesse de l'arrangement. C'est cette intégration des différents modules qui permet de mettre dans son tableur la liste des tarifs qui figurent déjà dans le gestionnaire de fichier. Reflex est plein d'une foule de petites subtilités qui en font un logiciel agréable à utiliser. Ainsi, on peut afficher pour chaque point d'un graphique, les différentes données qui lui correspondent. Il est également possible d'ouvrir jusqu'à trois fenêtres en même temps. Ce qui permet si vous savez compter d'ouvrir la ges-

Suite page 12

PC 1512 : LES LOGICIELS 86.

Suite de la page 11

tion de fichier, le tableur et le module graphique au même instant. Reflex possède encore 53 fonctions préprogrammées : financières, mathématiques, statistiques et logiques. Le gestionnaire de fichiers permet de créer des fiches comportant 128 champs de 254 caractères maximum, les mauvaises langues diront que c'est encore un peu juste. N'empêche, Reflex est dans son genre le produit le plus tentant. Indiscutablement un joli cadeau. Framework Premier, pour 1175 F est lui aussi un zouli cado qui fonctionne sur tous les compatibles. Inspiré de Framework première version, il représente un genre curieux qui n'est pas sans rappeler le résultat de l'accouplement d'un poids lourd avec une mobylette. Framework Premier a tout : le traitement de texte, le tableur, le module graphique et le gestionnaire de fichier. Avec tout ça, il occupe carrément 200 Ko et ne travaille qu'en mémoire vive, ce qui limite bougrement la place, en particulier lorsqu'il s'agit d'utiliser des fichiers de grande taille. C'est là un défaut assez grave pour renvoyer n'importe quel logiciels au fond d'un placard. Mais chez Ashton Tate, les programmeurs se sont décarcassés pour compenser au mieux cette vilaine tare. Résultat : Framework Premier est devenu le premier logiciel luxueux. Alors que le traitement de texte limite la taille de ses documents à 500 lignes de 80 caractères, on a pris soin en revanche d'afficher tous les caractères (gras italiques, etc) à l'écran. C'est plus rare qu'on ne croit. On note également que le tableur possède des fonctions préprogrammées, mais, pas de chance, la taille des feuilles de calcul est, elle aussi, limité. Toujours dans la série cuir, bois d'acajou et soie sauvage, on remarquera encore la possibilité de mélanger sur un même graphe plusieurs types de représentation (courbes, histogrammes, camemberts, etc). Framework Premier possède même un petit langage de programmation présenté comme un langage naturel, ce qui est carrément abusif. S'il n'est pas le plus utile mais, ce logiciel est certainement celui qui s'accorde le mieux avec les complets de flanelle.

LES SYSTÈMES DE GESTION DE BASES DE DONNÉES.

Là c'est du sérieux, les systèmes de gestion de bases de données (prononcez SGBD) s'adressent aux plus déterminés d'entre vous, ceux qui ont décidé de se monter une application de derrière les fagots avec des tas de fichiers différents mis en relation. Ce genre de logiciel ne prend en effet tout son sens qu'avec des applications à tiroirs. L'exemple classique étant en la matière une application de facturation qui ouvre successivement le tiroir "fichier des stocks", "fichier des clients", "fichier des tarifs", fichiers comptables" et "fichier des ratons-laveurs". Mieux qu'une gestion de fichier, un SGBD permet non seulement d'organiser des données en fiches, en rubriques etc, mais de construire en plus les programmes qui vont les utiliser. Cette double compétence est assortie d'une double obligation celle de connaître à la fois les commandes qui permettent de manipuler les données et le langage qui permet de réaliser des programmes. Ça complique mais, c'est ça l'avantage, c'est ce qui permet de faire évoluer les données et les programmes indépendamment l'un de l'autre. Tout cela est bel et bon, mais autant dire tout de suite qu'à l'inverse des traitements de texte, tableurs et autres gestionnaires de fichier, l'acquisition d'un SGBD n'a rien d'indispensable, surtout s'il s'agit de trier des fiches cuisine ou de gérer son emploi du temps. Pour ceux qui ne veulent rien entendre, signalons tout de même qu'il existe au jour d'aujourd'hui deux logiciels capables de satisfaire leurs fantasmes, dBase II PC et Yes You Can, tous deux vendus 1175 F.

A moins d'avoir passé la décennie précédente avec Philippe Bouvard, plus personne n'ignore maintenant ce qu'est dBase II. Ce système de gestion de base de données a longtemps fait partie des 4 ou 5 logiciels les plus vendus au monde, toutes catégories confondues. On se demande bien pourquoi car les concurrents plus puissants, plus rapides et surtout plus commodes ne manquent pas. Mais Ashton Tate qui édite dBase II PC, tient probablement à le vendre jusqu'à la fin du siècle et version après version, ils risquent bien d'y parvenir. Si dBase II PC permet d'ouvrir simultanément 16 fichiers, il ne peut travailler qu'avec deux fichiers seulement. Les fichiers créés avec le logiciel peuvent compter plus de 65 000 enregistrements de 32 rubriques chacun et comportant 100 caractères au maximum. Mais les choses se compliquent singulièrement lorsqu'il s'agit d'utiliser le langage de programmation. Pour être puissant, ça il l'est, et c'est même à ce langage que dBase II doit l'essentiel de son succès. Il suppose pourtant que l'on maîtrise les quelques 72 termes qui le composent et que l'on soit capable de les employer en respectant une syntaxe bien peu commode. Disponible à partir de janvier 87, dBase II n'est pas l'outil le plus conseillé aux débutants.

Yes You Can n'est pas un SGBD mais un générateur d'applications. La différence tient surtout à l'organisation du logiciel : autour d'un système de gestion de base de données, le logiciel est capable de générer des fonctions préprogrammées qui facilitent les parties répétitives du travail. A tout cela s'ajoute un langage de programmation complet. Le système de gestion de base de données de Yes You Can peut ouvrir 36 fichiers au même moment dont 6 peuvent être mis simultanément en relation. Le nombre d'enregistrements par fichiers est de 16 millions mais le nombre de rubriques est limité à 100 (moins que dBase II). Dans les fonctions paramétrables préprogrammées se trouvent le générateur de masque de saisie, le générateur de menus, la gestion de fichiers, le calcul et le tracé d'histogrammes. Le langage de programmation comprend 32 instructions pour faire des boucles, des tests conditionnels avec des variables mathématiques, logiques ou autres. On peut aligner comme ça des programmes de 200 lignes de 500 colonnes chacune, ce qui fournit largement de quoi s'occuper les mains. Produit français comme son nom ne l'indique pas, Yes You Can est destiné selon ses auteurs, à la création d'applications de gestion. Ce logiciel qui fonctionne exclusivement sur l'Amstrad PC 1512 constitue lui aussi une très bonne affaire.

LES LANGAGES.

Pas de doute vous êtes un vicieux; le genre à faire vous même un logiciel d'aide à la conception de centrales nucléaires. Vous finirez étudiant si vous n'y prenez garde. Les instruments de votre vice ne sont pas difficiles à trouver : ce sont ceux de Borland. En matière de langages pas chers et performants, la société de Philippe Kahn à fait très fort. D'abord Turbo Pascal, probablement le produit le plus populaire de Borland, qui comprend un éditeur plein écran, un compilateur et un debuggeur. Puis est venu Turbo Prolog, qui permet de faire croire aux amateurs que l'intelligence artificielle c'est simple, presque autant que la bicyclette. A partir des données et des règles qui y sont attachées, Turbo Prolog se débrouille tout seul pour construire un système cohérent. Et voilà que pour les fêtes, Borland nous sort Turbo Basic. Tous ces logiciels sont vendus pour 1175 F. En comparaison des facilités qu'ils offrent à tous ceux que tente la programmation, c'est pratiquement donné.

COMPTABILITÉ

Les logiciels pour vous éviter les ennuis avec le fisc existent eux aussi en versionAmstrad PC 1512. La Compta Saari Amstrad est une comptabilité mono société, qui correspond idéalement aux préoccupations des artisans et des professions libérales. La compta Saari Amstrad est, elle aussi, ratatinée en comparaison de sa grande sœur. Ne figure plus par exemple le paramétrage d'imprimante, hormis, bien sûr celui de l'imprimante Amstrad. Les possibilités de tris sont également moins importantes. Avec la Compta, Saari à joint la facturation sous le doux nom de Facturation Saari Amstrad. Là encore, le logiciel se trouve amputé de certaines de ses fonctions, comme par exemple l'impression d'étiquettes. De la même manière, la gestion de stock souffre du manque cruel de la gestion des tarifs. Une précision : l'ensemble Compta et Facturation Saari Amstrad coûte 1980 F et ne serait disponible qu'à partir de mars 1987. N'oublions pas le puissant Alienor II de Logysis, écrit en Turbot-pascal et qui, pour un prix raisonnable (2000 F.), vous offre d'intéressantes options d'écritures et de lettrage automatique.

DIVERS SUCRERIES

Que serait la micro informatique s'il n'y avait, aux côtés des logiciels utiles, la masse considérable des petits utilitaires. Sous cette catégorie de programmes, sont regroupés tous les logiciels qui permettent de flemmarder pendant les heures de travail. C'est notamment le cas de Sidekick, un autre grand succès de Borland, dont la version pour l'Amstrad PC 1512 coûte 390 F. Amstradhebdo vous a déjà abondamment parlé de Sidekick, ce logiciel qui regroupe un agenda, un calendrier, un bloc-notes et une calculatrice. Son utilité est proportionnelle au temps passé devant un écran. Pour tous ceux qui ont le clavier entre les oreilles de 8 heures le matin à 6 heures le soir, Sidekick représente une notable économie d'énergie : pas besoin de chercher l'agenda, pas la peine de trouver un bout de papier et un crayon, inutile de courir après l'emploi du temps : tout est résident en mémoire et accessible en permanence, quelle que soit l'application en cours. C'est là le cas idéal, celui que personne ne mentionne jamais. Le plus souvent, après que la longue liste des relations professionnelles et des amis a été saisie, il faut courir après le micro ordinateur pour rechercher sur le logiciel un numéro de téléphone, c'est commode.

L'édition personnelle, c'est à la mode, on s'en voudrait de vous priver des nouveautés en la matière. Vous ne le savez peut être pas, mais l'édition personnelle permet de réaliser soi même, personnellement et tout seul un vrai journal avec une manchette en corps 80 (ou un autre), des textes mis en colonnes, des images incluses au texte, etc. Pour tous ceux qui sont persuadés qu'un tel logiciel leur est indispensable, le choix se résume à Newsroom que distribue Ariolasoft pour la modique somme de 300 F environ et qui fonctionne sur tous compatibles. Attendu pour les prochaines semaines, AMX PageMaker est également un logiciel d'édition personnelle. Distribué par Wings pour 550 F, AMX PageMaker serait aussi complet que PageMaker, la référence en la matière. On attend de voir (avec impatience) sachant qu'AMX PageMaker gère en plus les écrans couleurs.

Pour terminer, signalons qu'il existe dans les domaines les plus divers une nuée de logiciels à peine plus chers qu'un gros livre. Piochés au hasard des revendeurs The Sky, un logiciel d'astronomie à 300 F (mais il en existe de nombreux autres), Astrolog, pour les fanas d'astrologie, qui pour 700 F permet de calculer les thèmes natals ou les directions symboliques (conçu par Louis Decleir de Villeneuve d'Ascq).

NEWS PCW

PCW : LA MUTATION

La gamme PCW a subi de nombreuses évolutions cette année. Le mois de mai a vu l'apparition du PCW 8512, qui améliorait le 8256 grâce à l'adjonction d'un lecteur de disquettes de 720 Ko et l'extension de la mémoire vive à 512 Ko. Ces ajouts autorisent enfin un travail sur des textes de taille importante, ce qui n'était pas possible avec le 8256. Le disque virtuel, qui atteint 384 Ko, permet d'effectuer des transferts de disquette à disquette en une seule passe, ce qui évite les nombreuses manipulations bien connues des utilisateurs de 8256. Commercialisé au prix de 7690 F, le 8512 est vendu avec son imprimante, comme son prédécesseur. Malheureusement, cette machine risque de ne faire qu'une apparition très brève sur le marché. En effet, l'arrivée du PC 1512 lui fait ombrage. D'un prix sensiblement équivalent, il dispose de logiciels en nombre bien plus important. De plus, sa compatibilité au standard IBM PC présente un avantage indéniable pour qui dispose déjà d'un ordinateur à cette norme et souhaite en changer. Sans compter que la gamme PCW paye maintenant le tribut de son architecture 8 bits. Le traitement n'est pas, par exemple, d'une rapidité affolante.
D'autre part, le prix des lecteurs de disquette double densité (de 720 Ko) a fait un bond en avant. Le rapport qualité-prix du 8512 en est diminué. Cannibalisé par un autre Amstrad, le PCW 8512 devrait donc disparaître du catalogue dans les mois qui viennent.

BAISSE DES PRIX ?

Dans le même temps, le 8256 devrait baisser de prix. Actuellement, il est commercialisé au même tarif que le PC 1512 SD monochrome. Stratégiquement, cette situation n'est pas viable. Le consommateur ne devrait pas avoir à hésiter entre les deux machines. Pour que les ventes du PCW ne chutent pas de manière trop importante, il devient urgent qu'Amstrad réagisse. En Angleterre, le prix du 8256 doit baisser de 50 Livres (environ 500 Francs). Aucune information n'a encore filtré sur une éventuelle baisse en France. Elle devrait normalement survenir l'année prochaine.
Autre annonce importante, la sortie prochaine d'une imprimante de meilleure qualité pour le PCW. Un des plus gros reproches adressés à Joyce concernait la lenteur et la qualité médiocre de son imprimante. On parle d'une tête d'impression matricielle à 24 pointes, qui devrait permettre une écriture parfaite, très proche en tout cas de celle d'une machine à écrire. Wait and see..

FLORAISON LOGICIELLE

Mais la mutation primordiale de la gamme PCW concerne son environnement. Le PCW était au départ considéré comme une machine dédiée au traitement de textes. Grâce à l'apparition de nombreux logiciels en tous genres, il est maintenant un micro-ordinateur à part entière. Des éditeurs aussi importants qu'Ashton-Tate, Micropro, Microsoft ou Borland ont adapté certains de leurs logiciels vedettes sur le PCW. D'autres, spécialisés dans le logiciel CPC, élargissent leur gamme. Par exemple, Micro-Application.
Mais surtout, dernière preuve de l'appartenance du PCW à la famille des ordinateurs, des logiciels de jeu sont apparus sur cette machine. Parmi eux, citons Batman, Tomahawk, Histoire d'Or, Colossus Chess IV, Trivial Pursuit et Test Cricket. Tous tirent parti des qualités graphiques du PCW (720 x 256), jusqu'ici considérées comme inexistantes.

EXPLOSION MATERIELLE

Le nombre de périphériques disponibles sur PCW est, lui aussi, en constante augmentation. De nombreux constructeurs se sont intéressés à cet ordinateur. Le succès remporté par la machine justifiait amplement cet engouement.
L'apparition du disque dur 10 Mo de Merci, vendu environ 7000 F, satisfait bon nombre d'utilisateurs. Mais Merci n'est pas seul à proposer un tel périphérique. Sémaphore propose également un disque dur de même capacité qui est livré avec Tasword 8000, le traitement de textes vedette de la société. Son prix tourne lui aussi autour de 7000 F.
Dans le même ordre d'idée, signalons l'arrivée de lecteurs de disquette 3,5 et 5,25 pouces. Ce dernier format est le plus répandu actuellement. Citons en particulier les DD8 et DD8A de DDI, qui valent respectivement 1990 et 2390 F. Les lecteurs 3,5 pouces n'ont pour le moment pas encore traversé la Manche. Mais le nombre d'annonces parues dans la presse anglaise laisse heureusement penser que l'importation devrait commencer bientôt.
Mais pourquoi choisir un lecteur de disquettes d'un format différent du 3 pouces, habituel à Amstrad ? La pénurie de disquettes 3 pouces a inquiété et gêné bon nombre d'utilisateurs. Le moment était donc idéal pour sortir des lecteurs dont l'approvisionnement en disquettes est assuré.
De nombreux possesseurs de 8256 ont, à l'arrivée du 8512, souhaité disposer des mêmes caractéristiques techniques. Des kits de mise à niveau ont été commercialisés. Par exemple, DDI propose des modules de mémoire vive qui portent la capacité mémoire du 8256 à 512 Ko. L'installation de ces puces prend moins d'une demi-heure. Le kit est vendu 450 F. En revanche, si des lecteurs supplémentaires internes sont prévus pour un avenir proche, aucune annonce officielle n'a encore eu lieu.
De nombreux périphériques d'aide à l'exploitation sont aussi apparus. On peut maintenant trouver des souris, des crayons optiques et des interfaces joysticks adaptables au PCW. Les sociétés qui fabriquent ces matériels s'appellent Kempston, Cascade ou Electric Studio. DK'Tronics propose également un adaptateur joystick et un synthétiseur musical regroupés dans un même boîtier. Un haut-parleur externe vient se brancher sur cette interface qui révèle les capacités musicales du PCW jusqu'ici insoupçonnées.
La digitalisation d'images fait aussi partie de l'environnement actuel du PCW. AMX a sorti un digitaliseur. Il est importé par DDI qui le vend au prix de 1490 F avec le logiciel d'édition électronique AMX Page Maker.
DDI commercialise également un système d'émulation Minitel pour le PCW. La jonction est possible par l'intermédiaire d'un câble de connexion au Minitel ou par un modem. Dans ce dernier cas, Mynéa (c'est le nom de l'émulateur) coûte 2390 F. Merci, spécialiste du Vidéotex sur micro-ordinateur, propose un système équivalent. Avec un modem universel, le "PCW2" est vendu 3137 F. Pour ceux qui préféreraient un micro-serveur, DDI commercialise Synéa, qui offre toutes les fonctions nécessaires à la création d'un tel service. Il vaut 4000 F.

POUR 1987 ?

Actuellement, le PCW amorce un tournant décisif dans sa carrière. Coincé entre les CPC et le PC 1512, sa survie passe par une diversification de ses applications. Il semble être dans la bonne voie grâce aux nombreux logiciels et périphériques qui voient le jour régulièrement. Espérons que 1987 sera tout aussi fructueux en nouveautés !





1986 aura été une année particulièrement riche en événements pour AMSTRAD. Pour ceux qui auraient raté un épisode, AMSTRADEBDO vous propose un flash-back sur les principales nouvelles de l'année.

RECHERCHE DISQUETTE DESESPEREMENT

En ce début d'année 1986, une seule angoissante phrase revient sans cesse dans la bouche de tous les AMSTRADIENS : Cherche trois pouces, même usagés, pour sauvegardes intensives et plus si affinités, très forte récompense, écrire au journal qui transmettra. Derrière ce message sybillin ne se cachent pas les adeptes d'une secte mystérieuse, mais les pauvres utilisateurs de CPC qui ont bien du mal à trouver de quoi remplir leurs drives.

Depuis le début de l'année, ils dépérissent, la piste vide et le secteur isolé, à deux octets de la dépression nerveuse. Les disquettes AMSTRAD sont en effet devenues aussi rares dans notre beau pays qu'une 'SYNTAX ERROR' dans un de mes programmes. Les utilisateurs errent de boutique en boutique la tête basse : plus une disquette n'est signalée à l'horizon. Explication officielle de AMSTRAD FRANCE : sous-évaluation à la base de la demande potentielle française, acompagnée de pannes de camions livreurs, containers qui prennent l'eau, etc. On murmure aussi que SUGAR désire recentrer sa politique vers l'Espagne et préfère fournir abondamment les ibères. L'explication réelle doit tenir compte d'un détail supplémentaire : le format 3.5 pouces a été adopté par tous les grands : APPLE, ATARI, IBM (pour son prochain modèle) et même notre THOMSON national, qui rejettent le trois pouces, trop coûteux et à trop faible capacité. Résultat, AMSTRAD se retrouve seul demandeur important, et les fabricants de disquettes ne veulent plus s'engager. La pénurie se poursuivra jusqu'en juillet, avec le retour des premiers disques en France. En septembre, la situation semblait redevenue normale. Cette disette aura malgré tout fait des heureux : les fabricants de lecteurs 5.25 et 3.5 pouces ont vu de nombreuses demandes affluer vers eux. VORTEX et JASMIN ont très rapidement adapté leurs drives aux CPC, et attiré un bon nombre d'AMSTRADIENS en manque... Dites monsieur SUGAR, vous pourriez pas les faire un peu plus grandes vos disquettes ?

AFFLUENCE SUR LES PERIPHERIQUES.

1986 restera l'année de l'explosion des périphériques pour AMSTRAD. Autrefois limité aux accessoires traditionnels (synthétiseur vocal, crayon optique...), les CPC ont acquis cette année de nombreuses extensions originales :les éditeurs se sont décarcassés pour vous apporter du neuf, de l'exclusif, de l'inédit.

La trop célèbre raréfication des disquettes trois pouces a entraîné l'apparition de nombreux drives, maîtres ou esclaves (premier ou deuxième lecteur), dans des formats plus répandus : 5.25 et 3.5 pouces. Ces lecteurs ont plusieurs avantages : volume de stockage plus important, coût réduit des disquettes.Les 3 pouces ont aujourd'hui réapparu, mais ces lecteurs demeurent très intéressants par leur excellent rapport qualité-prix. Fabriqués par VORTEX et JASMIN, ils sont qui plus est commercialisés à des tarifs tout à fait compétitifs (autour de 1700 Francs).

Disponible depuis peu, le scanner de DART ELEKTRONIC, l'IMAGE SCANNER, (étudié en détail dans notre numéro 8), met la digitalisation d'image à portée de toutes les bourses (environ 800 Francs). Le procédé proposé ne doit pas être confondu avec une digitalisation vidéo : ici, seuls les photos, les images en noir et blanc, les textes manuscrits ou encore les dessins peu colorés peuvent être transférés dans la mémoire de l'ordinateur. Les résulats obtenus se révèlent alors extraordinaires, d'une qualité véritablement renversante. La numérisation s'exécute en mode 2, mais l'excellent utilitaire graphique du logiciel permet de retravailler vos chefs-d'œuvre. Seul condition à votre entrée dans le monde des images numériques bon marché, la possession obligatoire d'une imprimante DMP 2000.

Longtemps attendues par les possesseurs de disk, les cartouches de sauvegarde ont fait leur apparition cette année. Equivalent de la POWER CARTRIDGE du commodore 64 (pouah !), la MULTIFACE TWO et LA MIRAGE IMAGER, permettent de stopper n'importe quel programme, d'en effectuer le back-up total sur DISK ou K7, d'en modifier le contenu ou de l'imprimer... Ces deux interfaces se connectent sur le port d'extension et possèdent leurs propres mémoires qui servent de tampon lors des transferts. Ainsi, tous les logiciels peuvent être sauvés par un vidage complet de la mémoire vive. *A priori*, ces engins stupéfiants me semblent être les outils enfin efficaces pour le transfert de vos logiciels cassettes sur disquettes. Je vois déjà les yeux de certains luire de projets louches, mais avis aux pirates en puissance : un programme sauvegardé avec la cartouche ne pourra être rechargé sans sa présence.

Depuis le milieu de l'année, deux nouveautés ouvrent votre CPC au monde extérieur. La première de façon passive, en mettant une télé dans votre moniteur, ou plus exactement un tuner vidéo en dessous. En y raccordant votre écran et votre clavier, vous pourrez au choix taper un programme, regarder la télé ou arrêter le tout en commutant un seul bouton de sélection... Toujours est-il que si cela vous tente, ces tuners pourront réunir LES ENFANTS DU ROCK avec GOSUB et TELEFOOT avec BOB WINNER. Il est même possible de brancher CANAL PLUS ou un magnétoscope.

La dernière extension permet, elle, d'ouvrir votre AMSTRAD de manière interactive sur le monde télématique, par le biais de coffrets minitels tels ARSENE (Ere Informatique) ou KENTEL (Enter). Reliant par un cordon minitel et CPC, les logiciels se servent du modem incorporé dans votre minitel pour en simuler les fonctions ou pour vous permettre de réaliser vos propres micros-serveurs. D'ailleurs, si vous avez créé le vôtre, n'hésitez pas à nous en transmettre les coordonnées.

LES EDITEURS FRANCAIS ARE THE BEST

Les éditeurs français, LORICIELS, ERE INFORMATIQUE, COBRA SOFT, INFOGRAMMES, MICROIDS et n'oublions pas le petit dernier aux dents longues : UBI SOFT ont sorti cette année des logiciels qui n'ont rien à envier à leurs concurrents étrangers, au contraire. Qui plus est, tous ou presque développent directement sur AMSTRAD, et peuvent ainsi en exploiter au maximum les qualités propres. Les éditeurs français devraient rentrer en 1987 dans une sorte d'âge d'or : les plus faibles ont été éliminés, et il reste sur le marché quelques grosses sociétés qui ont compris que vendre un bon logiciel, c'était une garantie de succès : un acheteur satisfait reviendra chez son marchand et sans doute vers la même marque.

LE CPC EST UN PROFESSIONNEL

"5000 F pour un ordinateur 128k avec lecteur de disquette et moniteur couleur ! Rêve-je ? Non ? Alors j'achète ! ". Ce raisonnement, vous êtes très nombreux à l'avoir tenu avant d'aquérir un 6128. Eh bien, sachez que vous n'êtes pas les seuls. De nombreux commercants, artisans, professions libérales... ont été attirés par AMSTRAD, mais avec des motivations légèrement différentes. Vous, vous avez achetez votre ordinateur pour jouer, du moins la plupart du temps. Eux, ils ont acheté leur engin

Suite page 15

Suite de la page 14

pour faire leur comptabilité, tenir leur caisse, gérer leurs stocks, faire des mailings à leurs clients, écrire leur correspondances officielles avec diverses administrations...

Les éditeurs ont compris que ce nouveau type d'acheteurs représentaient un marché potentiel énorme. Résultat, de plus en plus de logiciels professionnels sont apparus chez les revendeurs. Deux grands types d'éditeur publient des progiciels sur CPC. D'abord, les vedettes, les plus connus, ceux qui ont bâtis leur renommée avec IBM ou APPLE : les éditeurs américains ASHTON TATE, MICROSOFT, MICROPRO ... Pourquoi ont-ils abandonné leurs machines hors de prix pour adapter leurs produits sur nos AMSTRAD ? Tout simplement parce que le CPC a comme système d'exploitation optionnel (livré avec les drives) le CP/M. Pour tous ceux qui ne le sauraient pas, le CP/M était il y à encore quatre ou cinq ans le standard unique pour les ordinateurs professionnels huit bits. Du coup, l'adaptation sur AMSTRAD d'un progiciel développé sous CP/M ne pose guère de problèmes. Résultat, MICROSOFT a sorti MULTIPLAN, le plus célèbre et le plus vendu des tableurs, et l'a de surcroît totalement francisé. ASHTON TATE nous propose DBASE II, la référence en matière de gestion de fichiers/base de données programmable (Importé et distribué par LA COMMANDE ELECTRONIQUE avec une documentation de 500 pages (!) en Français). MICROPRO a adapté un bon nombre de ses logiciels sur AMSTRAD, parmi lesquels il faut avant tout signaler POCKET WORDSTAR, dérivé de WORDSTAR, que l'on considérait encore récemment comme LE traitement de texte sur micro.

En même temps, des éditeurs sont venus du familial vers le professionnel. Parmi les mieux implantés en France, citons MICRO-APPLICATION, qui a notamment publié cette année LA SOLUTION, un 'intégré' de bon niveau, qui regroupe traitement de texte, gestion de fichiers tableur et éditeur graphique dans le même logiciel pour un prix très concurrentiel. Il peut parfaitement suffire aux besoins d'une petite entreprise artisanale. SEMAPHORE, petite société suisse, a elle rapidement adapté son traitement de texte vedette TASWORD, développé sur ZX SPECTRUM, au CPC 6128. Utilisant les 128K, TASWORD permet de travailler sur un texte de plus de 60.000 signes. IL n'a pas actuellement de rival de sa classe. La jeune société LOGYSIS a été l'une des premières à éditer des logiciels verticaux sur CPC, destinés à tous les besoins d'un commerçant ou d'une PME (facturation, stock, comptabilité...).
Cette abondance devra continuer en 1987, de plus en plus de programmes sortant simultanément sur PCW et CPC. Un bon gage de garantie pour l'avenir.

AMSTRAD RACHETE SINCLAIR.

Il y a de fortes chances pour que l'ambition de Alan Sugar soit de devenir le maître du monde. La preuve, le rachat de SINCLAIR. A la surprise générale, LORD CLIVE SINCLAIR, (annobli par la reine), a en effet annoncé fin avril que SUGAR avait racheté le titre "SINCLAIR" (avec ses brevets, ses stocks, et le droit de vendre et de fabriquer les machines actuelles ou à venir). En Angleterre, la nouvelle eut l'effet d'une bombe : SUGAR, encore inconnu dans le milieu trois ans auparavant rachète SINCLAIR, le pionnier et l'innovateur de la micro anglaise. Un peu comme si, en France, EXELVISION avait racheté THOMSON... Le montant de la transaction (5 millions de livres) est incontestablement un bon prix si l'on tient compte du fait qu'AMSTRAD n'a pas eu à reprendre le passif de SINCLAIR et de l'estimation précédente de la firme, qui atteignait 12 millions de livres. Principale raison du rachat selon les rumeurs, l'élimination d'un concurrent leader du marché anglais et très bien implanté en France. De cette opération est née une nouvelle machine, le ZX SPECTRUM +2 (1990 francs), qui semble devoir se positionner dans le bas de gamme ludique. SUGARMAN l'invincible à commencé la conquête du monde. Je serais COMMODORE ou ATARI, je ferais attention...

ANIMEZ VOS DESSINS 3D EN STEREO

Cette année, les éditeurs ont publié un nombre impressionnant d'utilitaires graphiques ou musicaux. Pourquoi cela ? Par plaisir ? Non pas. Ils répondent ainsi à des demandes précises : les utilisateurs de l'AMSTRAD, aussi géniaux soient-ils, ont quand même de temps en temps besoin d'un petit coup de main. Le LOCOMOTIVE BASIC des CPC présente trois défauts principaux. D'abord, les sprites, qui brillent par leur absence totale. Ensuite, les graphiques en trois dimensions, spécialement ardus à réaliser. Enfin, le chip sonore du CPC n'est pas toujours très coopératif avec ceux qui le sollicitent. Les éditeurs ont très logiquement répondu à ces problèmes en sortant de très nombreux utilitaires pour vous aider à réaliser vos propres programmes.

Niveau graphisme, ça se bouscule au portillon ! Parmi les programmes de dessin d'image écran classique, citons REMBRANDT, MELBOURNE DRAW, SUPERPAINT, GRAPH-X... D'autres sont plus originaux : 3D SPACE MOVING de MICRO-APPLICATION, permet de dessiner et d'animer des objets 3D; EXPLORATEUR 3D, de ERE INFORMATIQUE vous fait entrer dans le monde des images fractales, avec des résultats vraiments étonnants.

Un des gros problèmes des programmeurs AMSTRAD a toujours été l'absence de sprites. Les professionnels se débrouillent, et fabriquent leur propre routine. Mais vous ou moi, pauvre petit amateur plongé dans les méandres du basic et considérant le langage machine avec angoisse, que faire ? Renoncer à programmer ? Que nenni, je vous prie ! Voyons plutôt les utilitaires disponibles... GRAPHIC CITY (UBI SOFT), le plus complet, permet de définir vos sprites mais aussi d'en prévoir le chemin et d'en traiter les collisions. Quant à THE ANIMATOR, de DISCOVERY, il pourra presque vous permettre de postuler chez WALT DISNEY avec le dessin animé qu'il aura créé sous votre conduite éclairée.

Autre manque du CPC, la musique. Je vous entends m'objecter que le processeur sonore de notre engin est pourtant d'excellente qualité. Certes, certes mes amis vous rétorquerai-je, mais justement : la partie du manuel consacrée au son est à peu près aussi facile à lire que le Journal Officiel. Le processeur sonore, l'AY-3-8912, a réellement d'excellente capacité, et c'est d'autant plus dommage de ne pas pouvoir les exploiter à fond. Quelques très bons programmes sont heureusement disponibles pour vous aider à composer vos œuvres symphoniques : AMSTRADEUS, AMSTRADIVARIUS, MUSIC COMPOSER et THE MUSIC SYSTEM. Ne vous faites toutefois pas d'illusions ! Il ne transformera pas par magie vos essais laborieux en futur hit du TOP-50. Beaucoup de travail sera nécessaire, et quelques notions de solfège seront de toutes manières les bienvenues. Félicitons en tout cas les éditeurs, qui ont su bien cerner les demandes de la clientèle et nous proposer des logiciels de qualité correspondant à nos besoins.



EN AZERTY DANS LE TEXTE

Grande nouvelle sur le marché français en cette fin novembre : les CPC sont maintenant vendus avec un clavier à la norme française AZERTY. Les réfractaires au clavier anglo-saxon ou, plus simplement, les personnes habituées à utiliser des machines continentales vont enfin pouvoir profiter de leur ordinateurs sans modifier leurs habitudes. L'installation de ces nouveaux claviers s'est effectuée à la surprise générale, sans même que les revendeurs soient prévenus. En tout cas, et comme toujours chez AMSTRAD, cette décision commerciale correspond à une demande réelle du marché. Il existe toutefois un revers de la médaille pour les heureux acquéreurs du nouveau modèle : un petit nombre de logiciels refuse de fonctionner et certains demandent des adaptations particulières. Bravo pourtant à QMSTRAD France pour cette décision longtemps attendue et qui risque d'être plébiscitée par les acheteurs.

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



Dément... Nouvelle génération de graphismes !

AMSTRAD

LE PACTE

LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

revivre vos micros...

Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!

MGT : le mégasoft à avoir absolument !

AMSTRAD

TOP SECRET

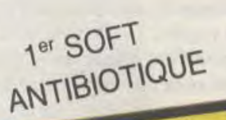
Un coup d'état dans ton pays !!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.

AMSTRAD et THOMSON

1er SOFT ANTIBIOTIQUE

BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.



AMSTRAD et THOMSON

MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

PRESENT A AMSTRAD EXPO DU 21 au 24 NOVEMBRE LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE

GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....

Prénom .... Age ....

Adresse ....

Ville .... C.P. ....

Votre matériel ....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante.

AH7

AMSTRADEBDO D
LES CROCOS D'OR

REFLEXES

SPINDIZZY — TRAILBLAZER — REVOLUTION



TRAILBLAZER
de GREMLIN GRAPHICS

Notice	: 18
Graphisme	: 18
Animation	: 19
Son/Bruitage	: 16
Autre	: 18

18/20

TRAILBLAZER c'est l'enfer ! L'enfer des nerfs particulièrement.
Un trottoir roulant qui défile à une vitesse folle. Des dalles aux teintes variées, chacune provoquant une réaction différente. Les blanches qui vous ralentissent, les jaunes qui vous accélèrent et surtout ces bleues qui inversent les commandes. L'enfer je vous dis ! Comment ne pas chuter ? Comment garder le contrôle alors que le trottoir se désagrège, qu'il ne reste qu'une ou deux dalles, inaccessibles, perdues dans l'immensité des gouffres sans fond qui, inexorablement, attire votre petite boule.
Graphismes mirobolants, animation fantastique, intérêt jamais démenti, joystick qui répond au dixième de seconde, musique joyeuse et rythmée, comment ne pas être enthousiasmé par ce jeu fabuleux ? Comment se passer de ces déboulés trépidants, de ces pertes de contrôle affolantes, de ce casse-tête tout en chutes et en vitesse ?
Un croco d'or indicutable.



SPINDIZZY
d'ACTIVISION

Notice	: 17
Graphisme	: 17
Animation	: 17
Son/Bruitage	: 15
Autre	: 15

16/20

Je ne suis qu'une bille qui rouuuuuule... along way from hooooome... !
Along way, c'est sûr, car il y a 384 salles à visiter (plan fourni à l'écran), et une myriade de joyaux à récolter dans cette simulation inertielle et gravitationnelle, inspirée par "Marble Madness" et autres " Gyroscope", mais qui écrase tous les autres tant elle est belle et bien faite de sa personne ! ! Manié à la force du bâton joyeux, accéléré par le bouton-fire, "SPIN" gravit des montagnes de cubes rouges et or, il traverse des châteaux, il franchit des rivières par des sauts sur trampoline, il déclenche des ascenseurs en passant sur des cubes marqués. Au fait, si le rouge et jaune vous indispose, appuyez sur une touche et vous changerez tout ça. Mieux, si les scènes représentées (en 3 d), ne vous satisfont pas, vous pouvez les regarder de 3 autres points de vue différents. Mieux que mieux, si la petite boule ne vous plaît pas, vous vous changerez en pyramide ou bien en... gyroscope ! !Animation fantastique et décors superbes, pour un jeu d'adresse qui est aussi un super jeu de réflexion.



REVOLUTION
de VORTEX

Notice	: 16
Graphisme	: 16
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 12
Autre	: 15

15/20

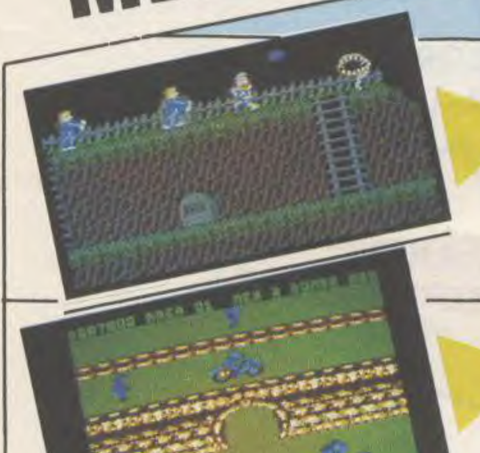
Une boule qui rebondit doucement sur une aire bleutée et quadrillée. Cette surface, vous en connaissez le plan, vous avez pu en visualiser le dessin. Huit niveaux de jeu vous sont proposés et dans chacun d'eux, il faut résoudre quatre énigmes.
Pour les résoudre, il vous faut toucher successivement des carrés rouges, regroupés deux à deux et disséminés sur l'aire de jeu. Une fois le premier de ces groupes de carrés atteints, il vous reste un temps limité pour rejoindre le second. Inutile de vous dire que chacun d'entre eux est situé dans un endroit impossible et durement défendu par une faune invraisemblable (étoiles de mer, méduses, bateaux en papier semblables à ceux de notre enfance qui, tous, tentent de vous envoyer dans l'abîme).
A chaque niveau, un temps maximal vous est imparti. Et pour corser définitivement l'affaire, le plan de jeu se modifie pour toute nouvelle partie. Tout à fait dans la lignée d'Highway Encounter du même éditeur, REVOLUTION est bel et bien passionnant.



MEILLEURES ADAPTATIONS



COMMANDO — GHOST'N GOBLINS — MISSION ELEVATOR



GHOSTS'N GOBLINS
d'ELITE SYSTEMS

Notice	: 13
Graphisme	: 18
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 17
Autre	: 18

17/20

La reine d'Angleterre a ses chapeaux, Devaquet ses manifs, Elite ses adaptations de jeux de café. Vous connaissez l'histoire du chevalier qui triomphe de monstres et de démons pour libérer la belle princesse captive. CAPCOM en a fait un jeu d'arcade. ELITE l'a adapté sur Amstrad. Ceci explique que GHOSTS'N GOBBLINS se retrouve dans la rubrique "adaptation" des CROCOS 86. Par contre vous savez tous pourquoi il est CROCO D'OR de la catégorie. Pour ceux qui fréquentent les salles d'arcade, cela paraît évident. ELITE a réalisé une copie conforme de l'original. Mais indépendamment de son modèle, c'est la qualité de GHOSTS'N GOBLINS qui en fait un des logiciels de l'année. Les écrans traversés par notre preux chevalier, et les ennemis rencontrés sont nombreux et variés. Les pièges proposés demandent non seulement adresse mais aussi réflexion. Surtout, graphismes, son et animation n'appellent aucune critique.

COMMANDO
d'ELITE SYSTEMS

Notice	: 15
Graphisme	: 15
Animation	: 17
Son/Bruitage	: 16
Autre	: 17

16/20

SCANDALE DANS LES MILIEUX INFORMATIQUES DU MONDE ENTIER ! Il apparaît aujourd'hui que la fantastique demande enregistrée sur les joysticks durant l'année 86, ne serait pas due à un accroissement de la population de chimpanzés mâles. Les rumeurs selon lesquelles les primates se servaient, du fait de la préhensibilité de leurs 4 membres, de 4 joysticks pour des jeux guerriers, sont erronées. Une enquête approfondie montre que les singes se servent du clavier de leur machine, quant aux femelles, elles préfèrent les échecs. Non, la crise de la manette a une origine plus insidieuse. La société ELITE décida , en début d'année, d'adapter sur Amstrad un jeu de café nommé COMMANDO. Le résultat était si proche de la version arcade, que les joysticks qui n'étaient pas construits en Titanium pur ne pouvaient que succomber. L'animation ultra rapide, les graphismes superbes, le scrolling souple et ininterrompu qui servent ce jeu guerrier ne pouvaient amener que l'inéluctable : une citation dans la croco-liste.



MISSION ELEVATOR
d'EUROGOLD

Notice	: 14
Graphisme	: 17
Animation	: 17
Son/Bruitage	: 14
Autre	: 16

16/20

PAN !PAN !... Après les calibres le télex m'informe de ma mission. Je souscris une assurance vie au profit de mon poisson rouge, et me voilà au cœur du problème. Grâce au passe-partout trouvé à la réception, je visite toutes les chambres. Le personnel de cet hôtel va m'aider dans mes recherches. Je ne néglige pas le barman ! Ce sont toujours des gens bien renseignés. Je note bien ce qu'il me dit. Accessoirement, j'élimine au passage, quelques agents flingueurs. Grâce au valet, j'accède aux 8 étages suivants. Et c'est reparti pour un tour. Les auteurs ne manquent pas d'humour... N'hésitez pas à vous servir du mobilier. Ne touchez pas à l'électricité. Les nombreuses commandes tiennent toutes dans le joystick. Leur accessibilité est très aisée. En trois minutes tout tient dans la main. Ce logiciel a obtenu le crocodile de bronze de la meilleure adaptation de jeu d'arcade en salle.

ECERNE 1986

Voilà, elle est là. La liste des meilleurs softs de cette année 1986. Nous avions l'embarras du choix parmis les centaines de productions responsables de nuits blanches innombrables devant nos écrans. Elus a l'unanimité de la rédaction (et non sans moultes discussions orageuses), ces softs se devaient d'être performants à tous les points de vue (graphisme, animation, son, etc...). Au bout du compte ont été retenus les meilleurs et les précurseurs dans chaque catégorie. Rendez-vous est d'ores et déjà pris pour fin 87.

REFLEXION



COLOSSUS CHESS 4

SCRABBLE

THINCK



COLOSSUS CHESS 4
de CDS SOFTWARE

Notice	: 20	
Graphisme	: 14	
Animation	: 16	**17/20**
Son/Bruitage	: /	
Autre	: 19	

Colossal mode d'emploi. Bien structuré, vous n'aurez pas de problème pour vous retrouver dans les nombreuses options proposées. Vous pourrez jouer contre colossus, le faire jouer contre lui même, jouer avec votre petite sœur, colossus servant d'arbitre. Si un point de la partie vous a échappé, colossus rejouera la partie, à l'endroit, à l'envers, au coup par coup, à la volée...
La visualisation en 3D est clairement représentée. En 2D, c'est simplement magnifique de clarté, et je ne regrette pas du tout l'échiquier traditionnel. Vous pouvez changer les couleurs, sauver/charger une partie, régler les pendules, utiliser le mode tournoi, limiter le temps de réflexion etc.
Notez l'option d'aide aux débutants, qui visualise tous les coups possibles, pour une pièce donnée. Y a plus qu'à choisir. Doté d'une bibliothèque d'ouvertures, classé 1850 ELO (Kasparov 2715, un maître international 2400-2500), plus fort que Sargon III et autres Cyrus, COLOSSUS CHESS 4, par sa force, ses options hyperpratiques est le jeu à posséder, si les échecs évoquent quelque chose pour vous.



MICRO SCRABBLE
de LEISURE GENIUS

Notice	: 17	
Graphisme	: 14	
Animation	: /	**15/20**
Son/Bruitage	: 12	
Autre	: 17	

La réalisation du Scrabble de LEISURE GENIUS est en tous points admirable : très grande lisibilité du plateau de jeu malgré sa taille réduite, bonne vitesse de traitement...
A priori le défi semblait tenir de l'impossible, mais le programme possède en son sein un impressionnant nombre de mots, d'où son indéniable qualité. Si vous êtes en panne, il n'hésitera même pas à vous glisser discrètement une ou deux suggestions géniales !
Trois niveaux de jeu sont disponibles, du néophyte analphabète au génie littéraire ou presque. De un à quatre joueurs peuvent être contrôlés par votre AMSTRAD, avec toutes les options classiques : passe, changement de lettres... Le graphisme est de bonne qualité, et respecte la disposition du plateau de jeu normal. A son meilleur niveau, le programme se révèle un adversaire redoutable. De longues soirées studieuses en perspective pour les maîtres Capello en herbe...

THINK
d'ARIOLASOFT

Notice	: 12	
Graphisme	: 14	
Animation	: /	**14/20**
Son/Bruitage	: /	
Autre	: 16	

Vous avez, bien sûr, déjà joué au morpion ou puissance 4 (bien sûr !).
Facilement transposable, ce jeu a été adapté depuis les premières générations de micro.
- Eh quoi ? ! Que vois-je ? En 86 on ose encore nous proposer un tel jeu ? ! Ça va pas nan ? ! Pas besoin d'un ordinateur pour aligner quatre croix et tirer la nique à son copain. Hééééé mais attendez, celui-là il est pas vraiment comme les zotres. D'abord il est beau. Les couleurs sont redéfinissables, on peut jouer à deux ou contre l'ordinateur, en temps limité, sauvegarder des parties pour les reprendre plus tard, poser des problèmes à la machine.
Voilà déjà de quoi faire changer d'avis plus d'un grincheux. Mais il y a un détail, le truc qui rend ce soft est génial : on ne place pas bêtement un pion dans une case, mais on le fait glisser, décalant ainsi d'une ligne ou d'une colonne, les autres pions déjà placés. Cela renouvelle totalement l'intérêt du jeu. C'est prenant, c'est chouette, c'est une super idée et tout et tout. Un soft qui doit avoir sa place dans votre logithèque.



SIMULATIONS



GRAND PRIX 500CC

SPITFIRE 40

STRIKE FORCE HARRIER



GRAND PRIX 500 CC
de MICROIDS

Notice	: 15	
Graphisme	: 16	
Animation	: 17	**16/20**
Son/Bruitage	: 14	
Autre	: 16	

Sur la piste, les moteurs vrombissent, les pilotes retiennent leurs souffles... La moto rouge passe en tête à la sortie du virage et fait hurler de plaisir la foule. Soudain, c'est le drame : le concurrent bleu vient de casser son joystick et rentre au stand l4, désespéré... GRAND PRIX 500 cc de MICROIDS simule une compétition moto de façon ultra-réaliste. Principale raison du succès de ce logiciel : la possibilité d'affronter votre meilleur ami dans un duel mécanique à fond la caisse. Sur l'écran, deux fenêtres distinctes : une pour chacun des deux adversaires avec sa vision exacte de la course. L'ensemble du programme est parfaitement réalisé, tant au niveau graphique que sonore. Sifflets, applaudissements, cornes de brumes, dérapages contrôlés et freins surchauffés... l'ambiance du jeu est bien celle d'un vrai circuit de grand prix.



SPITFIRE 40
de MIRRORSOFT

Notice	: 14	
Graphisme	: 15	
Animation	: 14	**15/20**
Son/Bruitage	: 14	
Autre	: 15	

GOOD LORDS ! GOOD HEAVENS ! ET TOUTES CES SORTES DE CHOSES ! Ce satané teuton, s'il continue aussi désobligeamment à échapper aux rafales de mon spandau, va me faire rater l'heure du thé, n'est-il pas vrai ? Oh, shocking, ne vient-il pas de manquer tout à fait de fair-play en passant derrière moi, et en touchant mon spitfire . GOD ! FUCK... Mmh et toutes ces sortes de choses ; SPITFIRE 40 vous permet de retrouver l'esprit chevaleresque des combattants du ciel comme membre de la Royal Air Force. Plus une simulation de combat qu'un simulateur de vol, c'est là son attrait. La simplicité de maniement de l'appareil permet de se concentrer sur l'action. La réalisation graphique du cokpit est de tout premier ordre. Avec un duberbe écran pour le tableau de bord, et un second écran pour la vue extérieure et le rétroviseur. Les combats rapides et réalistes où s'enchaînent loopings, tonneaux et piqués, garantissent un intérêt sans cesse renouvelé.



STRIKE FORCE HARRIER
de MIRRORSOFT

Notice	: 12	
Graphisme	: 15	
Animation	: 17	**14/20**
Son/Bruitage	: 14	
Autre	: 12	

Well, en voilà un simulateur de vol qu'il est bon à s'en faire pâmer la reine. Le HARRIER, orgueil bien légitime de l'aviation de sa gracieuse majesté est mis à l'honneur par les patriotes de MIRRORSOFT. Comme les Anglais ne font jamais les choses comme tous le monde, leur avion décolle à la verticale.
Une fois en vol, le travail délicat va vraiment commencer . Alors un conseil, à toi, l'apprenti pilote : Ferme les yeux et pense à l'Angleterre ! Il faut en effet être fou ou British pour accepter de combattre autant d'adversaires à la fois : chasseurs ennemis, chars ou postes de DCA au sol... Le jeu est servi par un excellent graphisme, digne des éloges des pairs du royaume . L'animation n'est pas en reste, malgré l'ensemble des déplacements simultanés à assurer : missile, char, avions, obus... La difficulté du jeu est encore augmentée par le nombre des commandes de l'avion à surveiller. Un vrai délire à vous donner la maladie de Parkinson : je démarre avec le petit doigt, je tire avec le pouce, j'accélère avec le médius, je pointe le radar avec le radius, j'ouvre les flaps avec les dents...

AMSTRADEBDO DECERNE LES CROCOS D'OR 1986





HACKER

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

VERA CRUZ

INVESTIGATIONS



HACKER
d'ACTIVISION

Notice	: 20	
Graphisme	: 17	
Animation	: 14	17/20
Son/Bruitage	: 12	
Autre	: 20	

Pirater les réseaux télématiques est amusant mais peut tout de même apporter quelques problèmes. On risque déjà de sérieux embêtements avec la loi, puis on ne sait pas toujours dans quelle aventure on s'embarque. Justement l'aventure proposée par THE HACKER est assez déroutante. Vous rêviez d'exploits à la James Bond, d'intrigues dignes des polars américains, eh bien vous les avez eus ! L'excitation commence dès le premier message, LOGON PLEASE, ça en jette. On s'imagine tout de suite que l'on débarque sur un réseau ultra-secret. De plus le jeu est fourni sans aucune notice, normal, vous êtes censé ne rien savoir de l'aventure que vous allez vivre.

Passer outre les premières étapes et découvrir le drame qui se déroule n'est pas simple, mais on s'accroche, on en veut et c'est ça qui fait la force de ce soft.

On vous avait proposé de jouer les commandants de vaisseaux spatiaux, les karatékas mais jamais les pirates (ce que nous sommes tous). ACTIVISION a vu juste avec HACKER. Bravo !



MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE
de COBRA SOFT

Notice	: 17	
Graphisme	: 16	
Animation	: 15	16/20
Son/Bruitage	: 13	
Autre	: 18	

Bertrand BROCARD, voyant que "meurtre à grande vitesse", avait été un succès, récidiva donc avec un soft encore plus complet, encore mieux construit, encore mieux dessiné et avec encore plus d'indices matériels, fournis dans une belle chemise toilée verte : photo, douille, journal, message secrets, messages en Allemand, en braille, messages écrits à l'encre sympathique, trombone, bouton, ficelle, révélateur, microfilm, etc. La montée du nazisme, l'approche de la Seconde Guerre mondiale, la naissance de l'informatique, un bal masqué, des intrigues amoureuses (et bien sûr quelques cadavres !), voilà pour le contexte de l'enquête menée à bord du "BOURGOGNE", luxueux paquebot des années 38, où pixel par pixel, il vous faudra trouver et interroger 40 personnages, dont le portrait digitalisé, apparaîtra dans un médaillon de l'écran. Un logiciel riche, prenant, superbement réalisé et certainement impiratable ! !

VERA CRUZ
d'INFOGRAMES

Notice	: 14	
Graphisme	: 17	
Son/Bruitage	: 13	15/20
Animation	: 15	
Autre	: 18	

La lumière crue qui s'engouffre par la porte entrouverte éclaire une jeune femme, jolie, à demi dévêtue, étendue sur le sol. Les parfums ne feront plus palpiter sa narine : elle a un trou rouge au côté gauche. Vous, l'enquêteur, vous promenez votre regard de voyeur sur cette scène macabre. Une pression sur la touche [copy] suffira, pour que les détails apparaissent à l'écran : douille, lettre, carnet d'adresses... De cette méticuleuse observation, dépendra le reste de l'enquête. Devant votre ordinateur relié au réseau DIAMANT de la Police, vous interrogerez les différents services (Commissariats (CIAT), prisons (PRIS), etc.), et auditionnerez les témoins et suspects dont le portrait apparaîtra en noir et blanc sur l'écran de l'ordinateur, redessiné devant vous. Examens divers, bribes d'indices, adresses, comparaison d'éléments, jamais le travail de fourmi que constitue la découverte d'un assassin n'avait été rendu avec autant de réalisme et servi par un graphisme aussi précis.



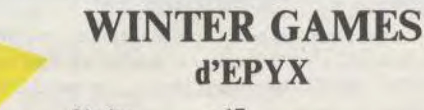
SPORTS



WINTER GAME

XENO

ROOM TEN



WINTER GAMES
d'EPYX

Notice	: 17	
Graphisme	: 19	
Animation	: 18	17/20
Son/Bruitage	: 15	
Autre	: 17	

Vous ne partez pas aux sports d'hiver ? Pas trop de regrets. Avec WINTER GAMES, crocodile d'or des jeux de sport, vous vous entraînerez, bien au chaud, devant un chocolat fumant. Pas moins de six épreuves, olympiques, pour vous faire oublier l'horizon de votre chambre. Patinage artistique, saut acrobatique et saut à ski vous permettront d'exprimer votre sens artistique, dans l' enchaînement de vos figures. Notez la perfection technique du geste dans ces disciplines. L'animation, également à la hauteur, est un modèle du genre. Les commandes, nombreuses, sont ergonomiques. Après la souplesse, la puissance. Bi-athlon et patinage de vitesse vous montreront la nécessité de synchronisme des mouvements. Ces épreuves ne présentent pas de danger pour votre poignée. Elles démontrent un axiome précieux : ne pas confondre vitesse et précipitation. A noter le petit jeu d'arcade du bi-athlon. Pour vous achever, éclatez-vous avec la descente en bob. Eclater n'est pas un vain mot. C'est bien présenté, et un long apprentissage vous fera entrevoir la difficulté de cette épreuve rapide et glissante.



XENO
d'A'N'F' SOFTWARE

Notice	: 15	
Graphisme	: 17	
Animation	: 17	16/20
Son/Bruitage	: 15	
Autre	: 16	

La foule est en délire : les deux concurrents viennent d'entrer sur le terrain. Le Xeno est en passe de devenir le sport le plus populaire des colonies d'outre-espace : il tient pour un tiers du football, pour un tiers du hockey, pour un tiers du billard et pour le quatrième tiers du flipper. Un seul objectif dans ce sport : faire à tous prix rentrer la balle dans les buts de votre adversaire. Rebonds, tirs contrôlés, chocs intenses, tir en bande, toute la gamme technique y passe. Il est possible de jouer à deux ou contre l'ordinateur. Tous les coups sont permis : vous pouvez allègrement défoncer votre opposant sans vous occuper de la balle. Le terrain scrolle à toute vitesse et dans tous les sens, à tel point que l'on perd parfois de vue le palet. Le jeu est servi par une animation très agréable et plus encore par un graphisme époustouflant. Plusieurs niveaux de jeu sont paramétrables : la longueur de chaque quart-temps, la durée-limite de visée avant un tir, la vitesse réponse de l'ordinateur. A un niveau plus élevé du jeu, il est quasiment impossible de battre la machine, sa vitesse de réacion rend toute défense vaine.

ROOM TEN
de CRL

Notice	: 18	
Graphisme	: 15	
Animation	: 16	
Son/Bruitage	: 13	15/20
Autre	: 14	

Un nouveau sport a fait son apparition dans l'univers de nos AMSTRAD chéris : le squash intergalactique, et en apesanteur s'il vous plaît ! Un amusement tout droit sorti de l'imagination de PETE COOK, la vedette de CRL, auteur entre autres du célébrissime TAU CETI. Le jeu se dispute à deux joueurs, humains ou non. L'écran est divisé en deux fenêtres horizontales : en haut votre raquette transparente, avec, derrière elle, le terrain, la balle et votre adversaire. La fenêtre du bas présente exactement le même dessin, mais depuis le camp de votre opposant. La balle peut rebondir contre les murs, le plafond et le plancher des vaches (de l'espace dans le cas présent). Le seul but du jeu est de mettre la balle hors de portée de votre rival. Simple, mais excitant ! Le logiciel est servi par un bon graphisme et une rapidité telle que l'on a parfois du mal à suivre la balle. La représentation du match suivant deux angles opposés est tout simplement époustouflante. Par sa simultanéité speed et colorée, elle donne au jeu une grande part de son intérêt. En plus, ROOM TEN est le premier jeu destiné à une carrière multi-planète : la notice est fournie en Français, Anglais, Allemand, Hydran et Cétan.

AMSTRADEBDO DECERNE LES CROCOS D'OR 1986

STRATEGIES





ELITE
de FIREBIRD

Notice	: 18
Graphisme	: 14
Animation	: 18
Son/Bruitage	: 14
Autre	: 18

16/20

- Ha ha ha ! ! ! Bande de mauvais ! Nyark nyark ! ! ! Je suis un as du laser militaire. Depuis huit mois que je commerce dans l'espace je ne me suis jamais autant défoulé. Trois pirates de plus à mon tableau de chasse. Bon, les gaz à fond, je rentre sur TIONISLA, je revends mes marchandises et j'me prends un petit mois de vacances bien méritées.

Combien de nuits avez-vous passées sur ELITE ? Personnellement, je ne les compte plus. Comment peut-on passer outre l'action trépidante d'un tel jeu ? Hein, comment ?

L'animation avec gestion des faces cachées (des vaisseaux) sert bien les graphismes du type "fil de fer" (toujours des vaisseaux) et, dès le premier bond dans l'espace intersidéral on est complètement pris par les manœuvres de son COBRA MK-3.

Un jeu de tchak-tchak-poum-poum et de commerce : une phase arcade où vous devez défendre votre vie face aux pirates qui en veulent à vos biens matériels et une phase commerciale où vous devez tirer des bénéfices de la vente de vos marchandises. On s'y croit vraiment et on n'en voit jamais la fin.

Un soft qui est loin d'avoir fini sa carrière.



THEATRE EUROPE
d'ERE INFORMATIQUE

Notice	: 18
Graphisme	: 15
Animation	: 14
Son/Bruitage	: 13
Autre	: 15

15/20

THEATRE EUROPE met en scène la guerre du futur : les forces de l'OTAN contre celles du pacte de VARSOVIE, dans les riches plaines de l'Europe de l'Ouest.

Vous pouvez défendre à votre choix l'Est ou l'Ouest, déplacer vos troupes, les faire attaquer ou envoyer des renforts... si vos unités sont enfoncées, vous pouvez toujours essayer le tir nucléaire stratégique, mais la riposte ne tardera pas... A vos abris... La gestion des commandes est très pratique, avec notamment la possibilité d'entrer tous vos ordres avec le joystick. Tous les combats se déroulent suivant votre bon plaisir soit automatiquement, sans interventions de votre part, soit d'après vos résultats à un petit jeu d'arcade de bonne facture.

THEATRE EUROPE bénéficie d'un graphisme très précis et d'une grande diversité dans les actions à accomplir. Qui plus est, ce wargame est d'un bon niveau, tout en restant facilement abordable par les néophytes en la matière. Une qualité des plus appréciables...



TAU CETI
de CRL

Notice	: 12
Graphisme	: 15
Animation	: 13
Son/Bruitage	: 13
Autre	: 15

14/20

Le scénario du jeu est quelque peu classique, mais la réalisation, alors là, c'est le nec plus ultra ! Bon, l'histoire vous la connaissez : les robots qui s'imposent sur TAU CETI en semant le désordre, et vous qui arrivez pour reprendre le contrôle du générateur d'énergie principal de la planète.

Les graphismes : du tout bon. Le tableau de bord de votre vaisseau fait très tableau de bord (si si !). Les robots qui vous foncent dessus calculant leurs déplacements en géométrie fractale.

A l'intérieur des bases, plusieurs commandes sont disponibles, saisies directement au clavier.

TAU CETI reprend pas mal de points positifs de ELITE, son illustre prédécesseur, et il s'en inspire bien, exemple, la sélection des villes sur la carte. L'ensemble du jeu, les phases arcades comme stratégiques, est prenant. Il offre beaucoup de possibilités aux stratèges exigeants que nous devenons.

ARCADES ACTIONS





IKARI WARRIOR
d'ELITE SYSTEMS

Notice	: 15
Graphisme	: 16
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 14
Autre	: 17

16/20

Le tout dernier jeu guerrier d'ELITE remporte la palme malgré une floppée de prétendants plus anciens que lui : WHO DARES WIN II (ALLIGATA), RAMBO (OCEAN), GREEN BERET (IMAGINE) ou encore COMMANDO (chez ELITE itou)

Pourquoi ce succès ? IKARI WARRIORS regroupe les qualités de ces jeux en évitant intelligemment une bonne partie de leurs défauts. Si le scénario reste toujours aussi simpliste dans son manichéisme américain typique, (une base révolutionnaire d'Amérique du sud à détruire tout seul comme un grand), vous pouvez ici jouer à deux simultanément, vous emparer d'un char et le piloter, détruire les blockhaus à grands coups de grenades... Les couleurs ne bavent pas le moins du monde, les graphismes sont très nets, le personnage répond très précisément au moindre mouvement du joystick. L'attaque se déroule à grande vitesse, mais reste toujours jouable. Les successeurs d'IKARI WARRIOR auront du mal à atteindre ou à dépasser ce niveau...



ALIEN HIGHWAY ENCOUNTER 2
de VORTEX SOFTWARE

Notice	: 17
Graphisme	: 16
Animation	: 15
Son/Bruitage	: 11
Autre	: 17

15/20

En 1985, VORTEX SOFTWARE édite un petit chef-d'œuvre, HIGHWAY ENCOUNTER. Un jeu tout simplement beau. Une procession de 5 robots traversent une trentaine de salles aux décors futuristes en poussant devant eux une arme terrifiante, le TERRATRON, destinée à détruire un vaisseau envahisseur. L'idée du jeu est géniale, les graphismes très réalistes, l'animation au quart de pixel près.

A l'époque (comme c'est loin), le jeu fut un retentissant succès.

Est-il possible de faire mieux ? Quelqu'un pourra-t-il faire plus fort ? Telles étaient les questions que l'on se posait dans les salons mondains jusqu'à... Jusqu'à la sortie en 1986 de ALIEN HIGHWAY, sous-titré ENCOUNTER 2. Seuls les programmeurs de VORTEX pouvaient le faire et ils l'ont fait !

Le principe du jeu reste le même. Les décors ont évolué en bien, les monstres sont plus coriaces, les pièges plus diaboliques. Ce deuxième épisode des aventures du VORTON (c'est le nom du 'tit robot) est encore plus prenant. Voilà du soft comme on l'aime. Vivement un troisième épisode !



GREEN BERET
d'IMAGINE

Notice	: 13
Graphisme	: 15
Animation	: 15
Son/Bruitage	: 15
Autre	: 13

14/20

TACTATACTAC ! FIOOUU ! BAAOUM ! Sonnez mitraillettes, résonnez mortiers, entendez-vous le doux crépitement du lance-flammes ? Le lecteur perspicace l'aura compris, GREEN BERET vous interpelle quelque part au niveau des hormones mâles et de la fibre qui commande le doigt sur la gâchette. Foin des puzzles insolubles, ici votre seul problème sera de vérifier l'affût de votre couteau modèle Rambo-XR3, et le nombre de rafales de lance-flammes qu'il vous reste. Et n'en déplaise aux Seigneurs et Ladies (Salut Nikita), on s'en donne à cœur (bâton de) joie. Il faut dire que les gars de chez IMAGINE ont fait les choses en grand. Les nombreux tableaux découverts au fil du scrolling, les ennemis aux attaques variées (du tir des mitraillettes, aux sauts de Karaté en passant par les attaques de parachutistes), et la rapidité de l'action évitent le côté répétitif souvent rencontré dans ce type de jeu. Avec GREEN BERET vous en prenez pour votre grade.

AMSTRADEBDO DECERNE LES CROCOS D'OR 1986

UTILITAIRES

THE ANIMATOR

MUSIC SYSTEM

GRAPHIC CITY





THE ANIMATOR de DISCOVERY

Notice	: 13
Graphisme	: /
Animation	: 19
Son/Bruitage	: /
Autre	: 18

17/20

NON PAS TERMINATOR, OU DEACTIVATOR OU INFILTRATOR ! ! ! Ici on parle création, et arts plastiques. Plus précisément on aborde l'animation graphique. Ce n'est pas encore Tex Avery ou Walt Disney, mais pourvu que l'on soit conscient de ses limites THE ANIMATOR est fantastique. Pensez qu'à partir d'une figure de départ et une figure d'arrivée, ce logiciel calcule toutes les phases intermédiaires de l'animation et, le plus important, affiche cette animation.

Ceci avec une vitesse plus qu'honorable. Animation de figures vides ou de surfaces pleines, THE ANIMATOR s'occupe de tout. Un logiciel original, relativement puissant et accessible qui met les concepts de l'animation à la portée de tout un chacun. C'est le tout premier dans son genre sur Amstrad, et en plus il est bon. Pour les croquis c'est un CROCO.



THE MUSIC SYSTEM de RAINBIRD

Notice	: 14
Graphisme	: 16
Animation	: /
Son/Bruitage	: 19
Autre	: 15

16/20

- Vous connaissez l'AY-3-8912 ?
- Kesako ? Le dernier robot de chez Moulinex ?
- Non, il s'agit en fait du processeur sonore qui équipe votre Amstrad. Et avec ce PSG (pour Programmable Sound Generator et non Paris Saint-Germain !) il est possible d'obtenir des bruitages inter-sidéraux du plus bel effet (éditeur d'enveloppes) mais aussi des mélodies endiablées. Les éditeurs musicaux sont bien pratiques, et de tous ceux sortis cette année, THE MUSIC SYSTEM est de loin le plus complet.

Déjà, la présentation est très classe. Fenêtres en mode 80 colonnes, menus déroulants, c'est clair et sans bavures. Toutes les options pratiques sont proposées, définition des sons et enveloppes, vitesse d'exécution, écriture d'une musique sur une,deux ou trois voies, etc. Les commandes sont accessibles par un simple appui sur les touches du CPC, les notes inscrites sur les portées se placent avec les flèches du curseur, mais on peut également jouer sur un clavier de synthétiseur représenté en bas de l'écran.

Même un néophyte en solfège peut s'amuser à créer des enchaînements de sons totalement délirants. Les morceaux célèbres fournis avec le soft donne une idée de ce que l'on peut obtenir. THE MUSIC SYSTEM est souple d'emploi et puissant. Vos voisins n'apprécient pas vos compositions nocturnes ? Qu'à cela ne tienne, on s'éclate, c'est du tout bon !





GRAPHIC CITY d'UBI SOFT

Notice	: 13
Graphisme	: /
Animation	: 17
Son/Bruitage	: /
Autre	: 15

15/20

Le meilleur utilitaire de création de sprites est Français : cocorico ! Il faut dire que l'absence de lutins programmables est l'un des principaux reproches que détracteurs, et même admirateurs, adressaient aux CPC. GRAPHIC CITY n'est certes pas le premier de ces programmes, mais il est incontestablement le plus performant et le plus facile à utiliser.

Il permet, bien sûr, de dessiner vos sprites, mais aussi d'en tracer le chemin et d'en prévoir les collisions. Le tout est réutilisable dans vos programmes BASIC grâce à des routines assembleurs appelées sous RSX. A l'usage, GRAPHIC CITY se révèle plutôt puissant et surtout très simple d'utilisation. A la portée de tous ceux qui maîtrisent le BASIC, mais pour lesquels le langage machine n'est pas plus clair que la théorie de la relativité ou la compositon moléculaire du permanganate de manganèse. Pour ceux là, GRAPHIC CITY est la porte ouverte aux jeux d'arcade et aux fusées qui zigzaguent en tous sens.

AVENTURES

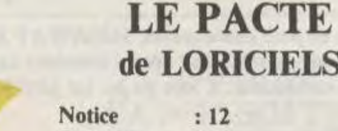
ZOMBI

LE PACTE

LORD OF THE RING







ZOMBI d'UBI SOFT

Notice	: 18
Graphisme	: 18
Animation	: 17
Son/bruitage	: 14
Autre	: 18

17/20

Dans l'univers destroy d'un centre commercial craignos d'un monde d'après la bombe, 4 personnages vont lutter contre les morts-vivants, la faim et l'oppression psychique, pour trouver de l'essence et faire décoller leur hélico en panne. Dès que vous aurez chargé le jeu, vous serez comblé : immédiatement, dans l'action, vous pilotez vos gusses grâce au joystick et à une innovation unique au monde, un remarquable système d'icônes super bien dessinées. Les objets prenables apparaissent en bleu sur l'écran, les directions sont suggérées par un graphisme de cube en 3D. Chaque dessin, en noir et blanc, précis, s'installe devant les yeux dans un scrolling impressionnant. Si vous allumez la torche, l'écran se résume alors à un rond de lumière correspondant au faisceau de la lampe. Quant au scénario, il est suffisamment compliqué et difficile pour vous tenir en haleine pendant de longues semaines, mais ne tardez pas, car dès que vous en aurez fini avec les zombis, bonjour ! V'là les HELL'S ANGELS qui s'ramènent ! ! !

LE PACTE de LORICIELS

Notice	: 12
Graphisme	: 18
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 16
Autre	: 17

16/20

Spiritisme et ambiance glacée, ce jeu d'aventure supplante ses rivaux car il apporte un nouveau genre. L'analyseur syntaxique est réduit à la sélection au clavier d'un verbe et d'un nom, ou d'un ordre. Les grahismes sont agrémentés d'animations jamais vues auparavant, une image apparaît et une fille traverse un couloir, moi ça me coupe le souffle des trucs comme ça. Autres points forts : la musique de présentation, flippante comme jamais, le tonnerre qui gronde aux moments les plus tendus et surtout, le coup de l'appareil photo qui permet de prendre des clichés, révélant ainsi la présence d'un démon. Vraiment, LE PACTE est un jeu d'aventure hors-catégorie. Il contient tout les ingrédients fantastiques et angoissants pour mourir de trouille avant d'en arriver au bout.
Même une fois l'ordinateur réinitialisé la malédiction du Pacte vous poursuit (très fort ce truc !).



LORD OF THE RINGS de MELBOURNE HOUSE

Notice	: 14
Graphisme	: 11
Animation	: /
Son/Bruitage	: /
Autre	: 18

14/20

Suite de THE HOBBIT dans l'œuvre de Tolkien, LORD OF THE RINGS ne pouvait manquer d'intéresser MELBOURNE, adaptateur sur micro des aventures de Bilbo.

La sortie de LORD OF THE RINGS, le logiciel, a donc été l'événement de l'année pour les adeptes des jeux d'aventures traditionnels. Ils peuvent maintenant accompagner FRODON et ses amis Hobbits sur une route truffée d'ennemis terrifiants, d'énigmes déroutantes et de soutiens inattendus. On l'aura compris, LORD OF THE RINGS est directement adapté du livre de JRR Tolkien (le premier tome est fourni, en Français, avec le jeu), mais il en diffère par de subtils détails pour ne pas trop favoriser les habitués de La Terre du Milieu.

A scénario fouillé, technique parfaite : l'analyseur de syntaxe est certainement le plus évolué jamais réalisé sur un micro; on peut diriger de un à quatre personnages et dialoguer avec une centaine d'intervenants, tous de comportements autonomes. La richesse du jeu, d'ailleurs vendu sur deux cassettes, a empêché les programmeurs d'introduire des graphismes de grandes qualités. Qu'à cela ne tienne ! Tel quel, il m'a plus donné envie d'apprendre l'Anglais que dix années de lycée. Le nec plus ultra des jeux d'aventures pour anglophones. Et la suite arrive bientôt !...

AMSTRADEBDO DECERNE LES CROCOS D'OR 1986



CRAFTON & XUNK

CAULDRON II

ONE





CRAFTON & XUNK
d'ERE INFORMATIQUE

Notice	: 16
Graphisme	: 18
Animation	: 18
Son/Bruitage	: 17
Autre	: 20

18/20

Waaaaaouw ! ! Que c'est beau ! ! Toutes ces couleurs, qu'est ce que c'est joli. Argh ! ! Ça c'est de l'animation !
Non mais, ce scrolling, cette musique, ces salles diaboliques, cette semoule, ce couscous ! ! Hummmm, un vrai régal de jouer avec un tel soft. D'ailleurs, j'ai acheté un deuxième Amstrad. J'utilise le premier pour les usages habituels et le second uniquement pour jouer à CRAFTON & XUNK.
ERE INFORMATIQUE a fait avec ce jeu, que dis je, cette merveille, ce que l'on appelle un carton ! Colossal succès en France puis en Angleterre, ce logiciel est devenu la référence du genre ARCADE/AVENTURE.
Le personnage que l'on dirige est très maniable, il marche, saute, prend des objets, pousse ou tire des meubles. Son compagnon, un podocéphale (une tête montée sur un énorme pied) arrive à la rescousse dès que notre héros le siffle. Quel plaisir ! On passerait des nuits entières à chercher la solution de cette aventure futuriste. CRAFTON & XUNK, c'est un des musts de cette année ludique. Il sera très dur de faire mieux.

CAULDRON II
de PALACE SOFTWARE

Notice	: 13
Graphisme	: 15
Animation	: 17
Son/Bruitage	: 15
Autre	: 16

15/20

BOING ! BOING ! BOING ! Est-ce un oiseau, un avion, une fusée ? Non c'est une CITROUILLE. Une citrouille ? Mais oui, vous l'avez tous reconnue c'est l'héroïne de CAULDRON II. Le sourire ravageur (à rendre Denise Fabre jalouse), le bond toujours alerte et élastique (Ah les bons bonds de la citrouille), ce héros du troisième type est entré dans la légende. Qui n'a pas craqué devant les mimiques du cucurbitacée écrasant ce qui lui sert de tête contre un plafond trop bas ? De même celui qui n'a pas vu la chute du haut du donjon, n'a rien vu. Tel Indiana Jones se jetant du haut d'un avion en perdition à 10000 mètres d'altitude dans un canot pneumatique, notre citrouille fond à toute vitesse vers le sol dans le style d'un ballon de baudruche qui se dégonfle. Génial ! Une animation démente (TILT D'OR 86), un héros sympathique, un vilain que l'on adore détester (La sorcière ricanante aux cheveux verts), pour un logiciel arcade/aventure qui a du ressort.

ONE de D3M

Notice	: 15
Graphisme	: 14
Animation	: 14
Son/Bruitage	: 13
Autre	: 14

14/20

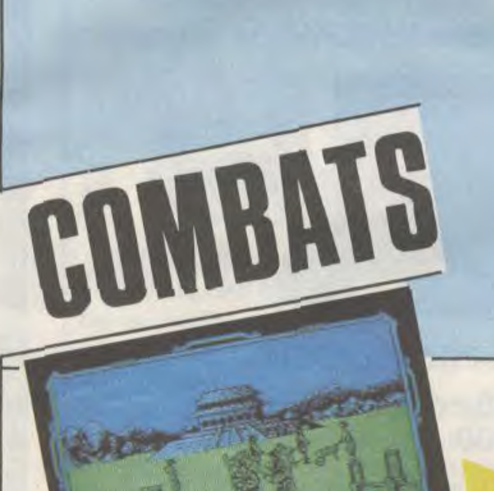
J'AI TOUT CASSE LA BELLE VAISSELLE, TOUT DEMONTE LE PIEDS DU LIT, ET PIS ATTENDS C'EST PAS FINI....
Comme dit la chanson, fallait pas m'laisser tu vois. Et pis d'abord je l'aime pas, ce baby sitter. Je vais faire rien que des bêtises, que des bêtises. Mais allez y, puisqu'on vous le dit. Un peu de courage. Tenez, je vais vous aider. Vous voyez la belle télé là. Et le ballon bien rouge, vous le voyez aussi. Alors ça ne vous dit rien ? Non ? Ben ça alors ! Poussez-vous, je vais vous montrer. CLASH ! ! Voilà, c'est pas plus difficile que ça. Mais maintenant va falloir courir. Oh qu'il est rouge le monsieur ! C'est pour mieux te frapper mon enfant. AIE ! OUIE ! Pas sur la tête, non pas sur la tête. Je me vengerai na ! Et il y a tout ce qu'il faut pour cela : peaux de bananes à laisser traîner négligemment, ballons rouges à point, seaux d'eau à percher au dessus des portes... Des graphismes mignons comme tout, pour un jeu d'action endiablé. ONE ou le BABY SITTING BLUES !

THE WAY OF THE TIGER

KNIGHT GAMES

SAI COMBAT





THE WAY OF THE TIGER
de GREMLINS GRAPHIC

Notice	: 15
Graphisme	: 16
Animation	: 17
Son/Bruitage	: 15
Autre	: 15

16/20

Kwon, dieu de mes ancêtres, viens à mon aide ! Cette prière a dû s'élever maintes fois de vos lèvres tuméfiées, affrontement après affrontement. Car, "LA VOIE DU TIGRE", autant que les voies du seigneur, se révèlent souvent impénétrables. Parmi les logiciels de combat, celui-ci tient une place particulière. Bien sûr, une grande attention a été portée à l'animation des guerriers et à la panoplie des coups disponibles. Mais surtout il y a une fantastique programmation de l'environnement autour du combat. Tandis que vous affrontez un nain maléfique, les nuages se déplacent dans le ciel, les roseaux se courbent sous le vent. Ou encore lors du combat au bâton au-dessus de la rivière, les canards nagent le plus naturellement du monde et les joncs sont agités par la brise. Plus tard, lors du duel à l'épée, les paysans vaquent à leurs tâches. La beauté des décors, l'animation des arrière-plans, les adversaires originaux contribuent à developper un climat d'aventures et de mysticisme.



KNIGHT GAMES
d'ENGLISH SOFTWARE

Notice	: 13
Graphisme	: 17
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 16
Autre	: 14

15/20

- Oyez, oyez gentes damoiselles et jolis damoiseaux ! ! Grande joute demain aux châteaux de Méridia. Venez admirer les plus grands seigneurs et chevaliers dans un tournoi destiné à désigner le plus valeureux combattant de notre contrée.
Et ne voilà-t-il pas que vous vous êtes engagé dans cette rencontre où vous devrez faire preuve de vos talents de chevalier. Affrontements à l'épée, à la hache ou au fléau d'armes, mais aussi tir à l'arc et à l'arbalète. Au total huit épreuves qui éprouveront votre résistance face à des adversaires coriaces.
Haaaaaaaaaaa, enfin un jeu où l'on combat en armure à plaques et non en kimono comme ce fut longtemps la mode.
Il y a donc huit épreuves, huit combats différents, colorés de huit manières, huit musiques originales, huit décors tout jolis tout beaux... On se retire dans sa chambre avec son Amstrad et on joue à huis clos pendant huit mois.
KNIGHT GAMES est un soft très soigné, un jeu agréable. Alors de quoi se plaint-on ? Mais de rien justement, et on y retourne !



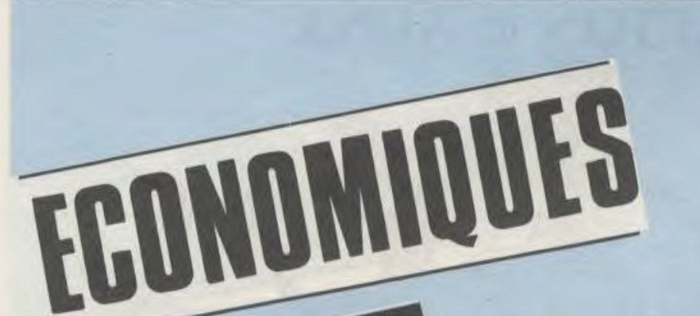
SAI COMBAT
de GASOLINE SOFTWARE

Notice	: 12
Graphisme	: 14
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 12
Autre	: 16

14/20

Jeux de mains, jeux de vilains. Jeux de bâtons, jeux de cochons. Les Asiatiques, non contents d'être dangereux avec leurs extrêmités aussi dures que du silex et leur économie guerrière se sont mis, avec brio, à la castagne sauvage prolongée par un stick en bois du Japon. Admirez la grâce avec laquelle vous vous déployez pour asséner un formidable coup sur le tendre genou de votre adversaire. Tiens, quelque chose a craqué ? En tout cas, votre opposant s'est apaisé et le dragon arbitre est devenu tout vert. Une panoplie de mouvements déliés et précis sont à votre disposition : du coup de pied chassé au balayage avant, de la savate arrière au coup de bâton en pleine poire ! C'est avec sérénité que vous effectuez sauts périlleux et pas de dégagement pour avancer dans la hiérarchie du SAÏ. Parvenu au grade de ceinture noire, vous vous méfierez du lanceur d'étoiles métalliques qui assistera à votre ultime combat. Bien fait, bien animé, c'est béton ce bâton.

AMSTRADEBDO DECERNE LES CROCOS D'OR 1986







SPELLBOUND
de MASTERTRONICS

Notice	: 15
Graphisme	: 15
Animation	: 15
Son/Bruitage	: 13
Autre	: 17

15/20

Acheter un jeu sans pouvoir l'essayer auparavant c'est parfois dur. Surtout si la somme déboursée est exhorbitante. Celui de SPELLBOUND est inférieur à trente francs, une qualité parmi tant d'autres. Car son bas prix ne veut pas dire logiciel de mauvaise qualité... Non, bien au contraire.

Dans SPELLBOUND vous incarnez un petit chevalier en quête d'aventures. Le jeu se joue entièrement au joystick, toutes les actions se font par menus déroulants. Une musique vous accompagne à travers les nombreux lieux à visiter dans lesquels vous rencontrez des personnages aux talents divers.

Action et magie donc pour un soft très agréable, l'animation est loin d'être médiévale : elle est sans bavures et sans reproches. MASTERTRONIC a su prouver qu'il ne suffisait pas de faire un bon logiciel pour le vendre, il se permet de le mettre sur le marché à un prix défiant toute concurrence. SPELLBOUND avait tout pour séduire, le jeu s'est vendu comme des petits pains. Depuis il a été adapté sur de nombreuses machines où il continue sa carrière. Bonne route !



LAST V8
de MASTERTRONIC

Notice	: 14
Graphisme	: 14
Animation	: 15
Son/Bruitage	: 13
Autre	: 14

14/20

Aie !Aie !Aie ! Ca va faire mal ! ! ! Vous avez vu l'écran de présentation ? Je dois, tout en vérifiant mes niveaux, découvrir la route sur laquelle j'évolue. J'écrase le champignon, car je suis en ligne droite, et le temps est compté. Mais à peine ai-je commencé, que la route se complique. Si au moins je tenais ma voiture bien en main ! Mais voilà qu'elle ne m'écoute qu'à moitié. Quelle horreur ! Je vois un virage très serré et... SCRATCH ! ! ! Je suis dans le décor, mais en pleine forme. Me revoilà parti pour un second tour. Que va-t-il m'arriver ? Je vous laisse le suspense de le découvrir...

Vous avez remarqué ce chip sympathique par ses qualités rustiques. A ce titre il faut signaler la simplicité des commandes. Tout tient dans le joystick. Un dernier point : il est crocodile de bronze dans sa catégorie, en rapport à son prix.



THRUST
de FIREBIRD

Notice	: 12
Graphisme	: 14
Animation	: 12
Son/Bruitage	: 13
Autre	: 15

13/20

- Et hop ! ! hop ! hop ! Qu'est-ce que c'est que ce jeu là, hein, mais qu'est-ce donc que ces graphismes ? C'est du déjà vu tout ça !
- Ben vi, les graphismes sont simplifiés au maximum comme dans les premiers ASTEROIDS des salles de jeu, mais ils ont l'avantage d'être clairs non ?
- Ok, ils le sont. Et le but du jeu ? C'est quoi le but du jeu ?
Voyez le 'tit vaisseau tout spatial qu'il est là, ben il faut réussir à le diriger dans des souterrains infestés de canons-laser, et une fois arrivé au fond, récupérer un container qu'il faudra remorquer jusqu'à la surface. Les manœuvres sont alors extrêmement délicates.
- D'accord, je vois, effectivement ça a l'air coriace. Mais qu'est-ce que c'est que ce bâtiment là ?
- C'est la centrale nucléaire qu'il faut détruire avant de s'en aller vers d'autres espaces.
- Hééé, mais c'est de plus en plus intéressant, ça s'appelle comment ce petit jeu déjà ?
- THRUUUUUUUUUST ! Mais le plus fort encore c'est son prix mon ami (environ trente francs).
- Sympa pour mon petit budget ça.... Dis au fait, t'as pas cent balles ?



Possesseur CPC 6128, 5 pouce 1/4 cherche contacts, etc. Tél. 98 39 62 36. Mr Alain Didier, 31, cité des Pins, 29116 Mœlan-Sur-Mer.

ECHANGE 113 logiciel sur K7 contre une imprimante. Envoyez détail à Pellegrintti Alexandre résidence "Des Golfs" immeuble "Le Calui", 20090 Ajaccio.

VENDS modem DTL 2000 plus, minitelec. Valeur réelle 2900F, vendu 1600F, ou bien échange contre lecteur de disquette 5 1/4 pouces (Jasmin ou autres). Thierry au (16) 78 85 32 01.

VENDS Amstrad 464 moniteur couleur, plus de 200 jeux et utilitaires (Spindizzi, Sorcery, Cauldron I et II, Zondevpac), revues (Amstrad hebdo, CPC, Microytrad, Amstrad Magazine), nombreux hebdos, 17 logiciels originaux. Demander Claude au (16) 39 59 95 90, après 18h.

Pour Amstrad disk uniquement, vends logiciels 10F pièce. Possibilités d'échanges mais nouveautés seulement, vends également joystick à Mercure 140F, originaux de Dares Win 2 et Bruno's Boxing 90F pièce (ou 150F les deux). Vends aussi doubleur de joystick (100F). Palayer Christophe, Les Cessards, 26730 Hostun. Tél. (16) 75 48 83 54.

VENDS Amstrad CPC 464 écran monochrome, très bon état, 15 logiciels originaux (Speed King, Kung-Fu, Exploding-Fot, 3D Fight, Football manger.), valeur neuf 4100F, vendu seulement 1990F. Cédric Lassegues. Tél. 41 66 41 39.

VENDS jeux pour Amstrad 6128, DDI en possède plus de 150 dont nouveautés (Scoubioo, Ikari Warrior, MGT, Harry And Harry), appelez Didier Rano, 36, rue Madeleine Chartier, 78300 Poissy.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, synthétiseur de parole et ampli stéréo, quelques logiciels, livres, le tout 2500F. Tél. (16) 54 43 65 91, après 18h.

ECHANGE nombreux logiciel sur K7, possède Grand Prix 500, Whari Warior, International Karaté etc.) envoyer vos liste à Chehalel Rachid, 1, allée Henré Wallon, 95100 Argenteuil. Tél. (16) 39 81 78 75.

VENDS livres PSI Demi-Prix (basic plus 80 routines sur Amstrad, Assembleur de l'Amstrad, CP/M plus sur Amstrad 6128 et 8256), appelez Didier au (16) 30 74 17 43.

VENDS Amstrad 464, lecteur de disquettes DDI-1, 5 pouces 1/4, nombreux logiciels (Craflona Xung, Winter Games, Sram, Le Pace, Badron, Light Force, MGT, Infiltratore, DBase II, Multiplan, Wordstar, Turbo Copy III). Prix 6500F, pour tous renseignements téléphoner au (16) 34 13 16 05, demander Alain, après 20h.

Utilisateur Amstrad CPC 6128, cherche sur départements 85, 44, 49, 79 ou 17 contacts avec CPC 6128, pour conseils échanges. Ecrire à H.Mercier, 32, rue Molière, 85000 La-Roche-Sur-Yon.

LE Crack Band échange plus de 550 programmes uniquement sur disquettes (3" ou 5" (Vortex). Possède Nich Faldo, Star Glider, Gauntlet, Dynamit Dan II, Break Thou, et beaucoup d'autres. Recherche uniquement nouveautés, contacter Fred au (16) 20 80 30 69, après 19h.

Donne Sapiens, Samantha-Fox, Blade Runner, Into Oblivion, Airwolf, 3D Fight, tous originaux, contre Trailblazer ou Super Cycle (K7 ou disk). Appeler Olivier au (16) 60 12 23 55.

ECHANGE nombreux logiciels sur disk, réponse assurée. Ecrire à Stéphane Die, Route de Nevers, 18390 Sauvigny En Septaine.

VENDS Seikasha GP 500A, câble (1985) : 1300F. Tél. (16) 22 92 78 67 (Amiens).

AMSTRAD 6128, recherche Amstradien et Amstradienne pour échanges divers, je vends aussi The Stick : 100F ou l'échange selon vos propositions. Contactez Franck, dans les Hauts-de-Seine, après 19 heures au 47 94 41 94.

VENDS jeux originaux en K7, Ikari, Momi Blue, Ecadoy-Doo, V, Miami Vice 60F pièce et Rebel Planet, Sapiens 80F, Les Mines Du Roi Aquantus 100F. Gérard Sébastien. Tél. (16) 60 20 28 69.

Motard endurci, ayant adapté un CPC 464 et bientôt sur DDI, cherche (notamment sur Caen) contacts pour échanges programmes bidouille et accessoirement nanas pour longues, soirées d'hiver. Recherche particulièrement copieurs K7/disquette et disquette/disquette (Master Save, Discology, Turbo 416 discovery, Super Tope 400, Transmat.) également toutes nouveautés, quant aux motardes, je les préfère plutôt blondes et plantureuses (comme celle de Dijon), envoyer vos rencards à Denis No Mura, Interna de Chu, avenue côte de Nâcre, 14000 Caen. *(NDLCC : Alors pour moi, c'est râté, parce que j'suis brune, et pas plantureuse. Tant pis pour toi, ducon ! Oh, pardon, Monsieur Ducon !)*

ECHANGE toutes sortes de logiciels Amstrad CPC disk, (en possède de 260 environ), cherche correspondants dans la région parisienne (92, 93, 94, 95, 78), contactez Manivong au 46 87 61 89, ou le Week-End au 43 83 84 89.

ECHANGE sur disque 3" Bombjack Sram, Samantha Fox, Saï Combat Meurtre, Atlantique, GP 3D (cassette) Gold Hits, contre HMS Çobre, Sapiens, Fer et Flamme, Transloc, Sky Fox, Sol Melhon 3, GP 500cc. Rolin 8, rue Mungesser, 19100 Brive. Tél. (16) 55 88 31 45, après 19h.

VENDS téléviseur couleur en très bon état, prix à débattre 1200F. Tél. 42 04 52 99.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, lecteur disk, souris Ams, crayon optique, NB logiciel disc/K7, 2 joysticks, 3 livres Micro Application, revues, Amstrad Magazine, CPC, SVM, Tilt, Hebdo, rallonges, doubleurs de joysticks, câble imprimante, rangement. Prix 4900F à débattre Sammy au 91 63 59 49 sur Marseille et sa région.

ECHANGE, pour Amstrad CPC 464 nombreux softs sur K7 (possède environ 300), réponse assurée, envoyez vos listes à Antony Bisson, 4, rue Fra-Angelico, 72100 Le Mans.

VENDS jeux (dont nouveautés) sur K7 ou disk. Ecrire à Eric Vanier, 13, rue des Acacias, 60460 Préay-Sur-Oise.

VENDS Amstrad CPC 464 moniteur monochrome, avec adaptateur péritel, joystick Atari, environ 220 jeux et utilitaires, câble pour relier le CPC à une Hifi ou n'importe quel magnéto, 5 cassettes originales (Winter Games, Movie,.), 3 cassettes Hebdogiciel (n° 1,2,4), 63 revues et journaux (38 Hebdogiciels, 4 Amstar, 4 Amstrad Mag, 2 OI, 3 SKM, 1 CPC, 1 jeu et Stratégies, l'Hebdo spécial Amstrad, 1 cahier d'Amstrad, 1 Micro V.O, les Amstradebdo depuis le n° 1), des kilos de documentations, plein de programmes à taper. Valeur réelle plus de 4600F. Vendu pour la somme de 2990F, à débattre. Possibilité d'échange contre un Atari 520 ST. Jean-Marc au (16) 64 03 33 57.

Possesseur CPC 464, Dick recherche contact pour échanges de logiciels, écrire à Michel Meneguzzi, 19, avenue Stein, 57600 Stiring Wendel Forbach.

VENDS Amstrad CPC 464 (Mono) état neuf, 20 K7 neuves (Gaimlet, Impossible Mission, Infiltrator, Cauldron I et II, Rambo, Bruce Lee etc.), K7 de programmes divers. Le tout 2800F, à débattre. Demander Geoffroy à partir de 18h. Tél. 45 51 37 68.

ECHANGE logiciels sur disk, cherche nouveautés, possède nouveautés (Elektra Glide, Fer et Flamme, Galvan, Tarzan.), si vous êtes intéressés téléphonez au 43 84 19 78, demander Jean.

Affamé de logiciels, cherche correspondants pour échanges disk. Possède nouveautés (Fer et Flamme, Xeno, Elektra Glide.), demander Lucien au 43 84 19 78.*(NDLJC : Bonne appétit !)*

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464 (300 environ), pour les intéressés envoyez liste à Monsieur Maunier Hichem, Moulin du Béal, Bat. G , 13400 Aubagne.

CHERCHE contacts pour échange de jeux et utilitaires sur disc seulement, 3 pouces ou 5 pouces 1/4 (Jasmin et CPC 6128), je possède des nouveautés. Je cherche Tas-Spell (Français ou Anglais), AMX pagemaker, TMS2, Azertyciel, Clap ciné, Asphalt, Explorer 3, j'échange aussi mon moniteur monochrome GT65 livre avec adaptateur couleur péritel MP-2F (octobre 86, sous garantie) le tout comme neuf contre moniteur couleur GTM 44 récent (sous garantie). Je donne en prime des logiciels. Livraison possible sur l'Est, Sud Est et Paris, envoyez vos listes à Mlle. Littner Fabienne Tilleur Argente Ent "g APP 2138 NANCY 54100.

VENDS imprimante DMP 1, très bon état, Supercopy (original), 200 feuilles blanches, doc, 56 programmes pour Amstrad 1500F, écran couleur GT 640, housse 1000F. Jerome Feuillade, rue des Gardes, 36160 Saint-Sèvres. Tél. (16) 54 30 52 03.

Amstrad, drive, vends disquettes 3 pouces, cause passage sur 5 pouces 1/4, vierges ou pleines (avec des nouveautés). Ecrire à Vindevoghel Philippe, 4, Cité Belle Vue, 60160 Thiverny.

ECHANGE jeux sur cassettes (+200), écrire à Maquet Emmanuel, 2, rue Scheneur Kestner, 59220 Denain. Tél. (16) 27 44 08 10.

CPC Bonjour je tiens à signaler : Bomb Jack II, Ikari, Dragon's Lair et bien d'autres. Contactez J.S au 43 99 04 55.

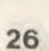
Amstradiste recherche contacts pour échanges programmes de toutes sortes sur DK et K7, veuillez me contacter chers amis au (16) 20 97 10 10.

VENDS 14 jeux Amstrad originaux K7, The Way Of The Tiger, Franck Bruno, Who Dares Wins 2, Sorcery, Cauldron, Cauldron 2, Fighter Pilot, Daley Supertest, Rock'n Wrestle, Skyfox, Knight Lore, Beach-Head, Tau Ceti, Barry Mac Guigan (valeur + de 1500F) : les 14 pour 700F, 50 revues, 15 tilt, 16 Amstrad Magazine, 8 Microstrad, 4 Amstar, 6 Amstrad user (valeur 975) : les 50 pour 600F au lot 14 jeux, 50 revues : 1100F. Tél. (16) 50 68 02 61, après 19h, demander Jérome.

ECHANGE logiciels pour Amstrad (Break Thru, Aliens, Fist II, Space Harrier, Gauntlet, Secret Du Tombeau), et plein d'autres nouveautés encore, ne recherche que les dernières nouveautés et uniquement sur disquette. Contactez Villain Patrick, 15, rue Jules Guesde, 26100 Romans.

6128 possédant plus de 500 logiciels dont Ikari Warrior, Billy La Banlieue, Bactron, MGT etc. Cherche correspondants Amory Olivier, 13, rue des Mazes, 77140 St-Pierre-Les-Nemours.

C'est gratuit : Envoyez vos petites annonces



RACER CONDUITE

C. METZ

Prouvez un peu de quoi vous êtes capable, à fond la caisse, au volant d'une F1.

```
10 CALL &BD19
20 '
30 '
40 ' REDEF VOITURE
50 '
60 '
70 SYMBOL AFTER 97
80 SYMBOL 97,0,15,7,55,63,51,7,15
90 SYMBOL 98,0 240,224,204,252,236
,224,240
100 SYMBOL 99,15,31,28,56,56,31,15
,231
110 SYMBOL 100,240,248,56,28,28,24
8,240,231
120 SYMBOL 101,255,255,231,239,15,
24,31,0
130 SYMBOL 102,255,255,231,247,240
,24,248,0
140 GOSUB 1820
150 CLS
160 '
170 '
180 ' DECOR
190 '
200 '
210 FOR Y=2 TO 24:LOCATE 3,Y:PRINT
 CHR$(149):NEXT Y
220 FOR X=4 TO 14 STEP 5
230 FOR Y=2 TO 24 STEP 2:LOCATE X,
Y:PRINT CHR$(133):NEXT Y,X
240 FOR Y=2 TO 12 STEP 2:LOCATE 19
,Y:PRINT CHR$(133):NEXT Y
250 FOR Y=2 TO 12:LOCATE 20,Y:PRIN
T CHR$(149):NEXT
260 Y=13
270 FOR X=19 TO 23
280 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(213);CHR
$(215)
290 Y=Y+1:NEXT X
300 FOR Y=18 TO 24 STEP 2
310 LOCATE 24,Y:PRINT CHR$(138):NE
XT Y
320 FOR Y=18 TO 24
330 LOCATE 25,Y:PRINT CHR$(149):NE
XT Y
340 LOCATE 19,18:PRINT CHR$(215)
350 FOR X=20 TO 24 STEP 2:LOCATE 1
9,X:PRINT CHR$(133):NEXT
360 PEN 2
370 FOR X=22 TO 38:LOCATE X,2:PRIN
T CHR$(206):NEXT X
380 FOR Y=3 TO 12:LOCATE 22,Y:PRIN
T CHR$(206):NEXT Y
390 FOR Y=3 TO 12:LOCATE 38,Y:PRIN
T CHR$(206):NEXT Y
400 FOR X=22 TO 38:LOCATE X,12:PRI
NT CHR$(206):NEXT X
410 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143);CHR$(215)
420 LOCATE 24,5:PRINT CHR$(143);"
 ";CHR$(143);" ";CHR$(214);CHR$(14
3);CHR$(215);" ";CHR$(214);CHR$(14
3);CHR$(143)
430 LOCATE 24,6:PRINT CHR$(143);"
 ";CHR$(212);" ";CHR$(143);" ";CHR
$(143);" ";CHR$(143)
440 LOCATE 24,7:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143);CHR$(215);" ";CH
R$(143);CHR$(143);CHR$(143);" ";CH
R$(143)
450 LOCATE 24,8:PRINT CHR$(143);"
 ";CHR$(143);" ";CHR$(143);" ";CHR
$(143);" ";CHR$(143)
460 LOCATE 24,9:PRINT CHR$(143);"
 ";CHR$(143);" ";CHR$(143);" ";CHR
$(143);" ";CHR$(213);CHR$(143);CHR
$(143)
470 LOCATE 25,11:PRINT "RACER COND
."
480 PEN 1
490 LOCATE 26,19:PRINT CHR$(150);C
HR$(154);CHR$(154);CHR$(154);CHR$(
154);CHR$(154);CHR$(156)
500 LOCATE 26,20:PRINT CHR$(149);"
00000";CHR$(149)
510 LOCATE 26,21:PRINT CHR$(147);C
HR$(154);CHR$(154);CHR$(154);CHR$(
154);CHR$(154);CHR$(153)
520 LOCATE 27,22:PRINT"SCORE"
530 LOCATE 27,24:PRINT"high: ";HIG
H
540 PEN 3
550 X=33:Y=19:GOSUB 1480
560 X=36:Y=19:GOSUB 1480
570 X=39:Y=19:GOSUB 1480
580 LOCATE 35,16:PRINT"VIES"
590 '
600 ' INITIALISATIONS
610 '
620 X=21:Y=22 'MA VOIT.
630 Y1=2:Y2=2:Y3=2 '3 VOIT
640 PEN 3
650 LOCATE X,Y:PRINT"ab":LOCATE X,
Y+1:PRINT"cd":LOCATE X,Y+2:PRINT"e
f"
660 '
670 '
680 ' ROUTINE PRINCIPALE
690 '
700 '
710 ' LECTURE DU JOY
720 '
730 IF CHOIX$="t" THEN 2240 ' TEST
 CLAVIER
740 '
750 IF X=6 AND Y=Y1 THEN 1570 ' CR
ASH
760 IF X=11 AND Y=Y2 THEN 1570 ' C
RASH
770 IF X=16 AND Y=Y3 THEN 1570 ' C
RASH
780 PEN 1:SOUND 1,1911+L,17,15
790 IF JOY(0)=1 THEN 1140 'HAUT
800 IF JOY(0)=2 THEN 1230 'BAS
810 IF JOY(0)=4 THEN 1310 'GAUCHE
820 IF JOY(0)=8 THEN 1400 'DROITE
830 IF Y2-Y1=0 OR Y2-Y1=4 THEN GOT
O 1000
840 IF Y2-Y1=-4 THEN 950
850 IF Y3-Y2=0 OR Y3-Y2=4 THEN 105
0
860 IF X<21 THEN SCORE=SCORE+(23-Y
):LOCATE 27,20:PRINT USING"#####";
SCORE
870 '
880 ' RND PISTES
890 '
900 PEN 1
910 PISTE=INT(RND*3)
920 IF PISTE=0 THEN 950
930 IF PISTE=1 THEN 1000
940 IF PISTE=2 THEN 1050
950 LOCATE 6,Y1:PRINT"  ":LOCATE 6
,Y1+1:PRINT"  ":LOCATE 6,Y1+2:PRIN
T"  "
960 PEN 1
970 Y1=Y1+4:IF Y1>22 THEN Y1=2
980 LOCATE 6,Y1:PRINT"ab":LOCATE 6
,Y1+1:PRINT"cd":LOCATE 6,Y1+2:PRIN
T"ef"
990 GOTO 710
1000 LOCATE 11,Y2:PRINT"  ":LOCATE
 11,Y2+1:PRINT"  ":LOCATE 11,Y2+2:
PRINT"  "
1010 PEN 1
1020 Y2=Y2+4:IF Y2>22 THEN Y2=2
1030 LOCATE 11,Y2:PRINT"ab":LOCATE
 11,Y2+1:PRINT"cd":LOCATE 11,Y2+2:
PRINT"ef"
1040 GOTO 710
1050 LOCATE 16,Y3:PRINT"  ":LOCATE
 16,Y3+1:PRINT"  ":LOCATE 16,Y3+2:
PRINT"  "
1060 PEN 1
1070 Y3=Y3+4:IF Y3>22 THEN Y3=2
1080 LOCATE 16,Y3:PRINT"ab":LOCATE
 16,Y3+1:PRINT"cd":LOCATE 16,Y3+2:
PRINT"ef"
1090 GOTO 710
1100 '
1110 ' DEPLACEMENTS
1120 '
1130 '
1140 'HAUT
1150 '
1160 LOCATE X,Y:PRINT"  ":LOCATE X
,Y+1:PRINT"  ":LOCATE X,Y+2:PRINT"
  "
1170 Y=Y-4:IF Y<2 THEN Y=2
1180 IF X=21 AND Y=14 THEN X=16
1190 L=L-150:IF L<-900 THEN L=-900
1200 GOSUB 1480
1210 GOTO'710
1220 '
1230 'BAS
1240 '
1250 LOCATE X,Y:PRINT"  ":LOCATE X
,Y+1:PRINT "  ":LOCATE X,Y+2:PRINT
"  "
1260 Y=Y+4:IF Y>22 THEN Y=22
1270 GOSUB 1480
1280 L=L+150:IF L>0 THEN L=0
1290 GOTO 710
1300 '
1310 ' GAUCHE
1320 '
1330 IF Y=22 AND X=21  THEN 750
1340 LOCATE X,Y:PRINT"  ":LOCATE X
,Y+1:PRINT"  ":LOCATE X,Y+2:PRINT"
  "
1350 X=X-5:IF X<6 THEN X=6
1360 IF X=16 AND Y>14 THEN X=21
1370 GOSUB 1480
1380 GOTO 710
1390 '
1400 ' DROITE
1410 '
1420 IF X=21 THEN 1450
1430 LOCATE X,Y:PRINT"  ":LOCATE X
,Y+1:PRINT"  ":LOCATE X,Y+2:PRINT"
  "
1440 X=X+5:IF X>16 THEN X=16
1450 GOSUB 1480
1460 GOTO 710
1470 '
1480 ' SOUS ROUT AFF. VOITURE
1490 '
1500 PEN 3
1510 IF X=6 AND Y=Y1 THEN 1570 ' C
RASH
1520 IF X=11 AND Y=Y2 THEN 1570 '
CRASH
1530 '
1540 LOCATE X,Y:PRINT"ab":LOCATE X
,Y+1:PRINT"cd":LOCATE X,Y+2:PRINT"
ef"
1550 RETURN
1560 '
1570 ' CRASH
1580 '
1590 SOUND 7,0,100,15,2,0,15
1600 L=0
1610 FOR W=1 TO 100
1620 BORDER 0:INK 0,26
1630 BORDER 26:INK 0,0
1640 BORDER 4
1650 NEXT W
1660 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT"a":LOC
ATE X+1,Y+1:PRINT"d":LOCATE X,Y+2:
PRINT"e"
1670 PEN 3:LOCATE X+1,Y:PRINT"b":L
OCATE X,Y+1:PRINT"c":LOCATE X+1,Y+
2:PRINT"f":PEN 1
1680 FOR W=1 TO 2
1690 FOR Y=239 TO 127 STEP -1
1700 SOUND 1,Y,1,12
1710 NEXT Y
1720 FOR Y=127 TO 239:SOUND 1,Y,1,
12:NEXT Y
1730 NEXT W
1740 LOCATE 33+(vie-1)*3,19:PRINT"
  ":LOCATE 33+(VIE-1)*3,20:PRINT"
  ":LOCATE 33+(VIE-1)*3,21:PRINT"
  "
1750 VIE=VIE-1:IF VIE=0 THEN 2330
1760 LOCATE 6,Y1:PRINT"  ":LOCATE
6,Y1+1:PRINT"  ":LOCATE 6,Y1+2:PRI
NT"  "
1770 LOCATE 11,Y2:PRINT"  ":LOCATE
 11,Y2+1:PRINT"  ":LOCATE 11,Y2+2:
PRINT"  "
1780 LOCATE 16,Y3:PRINT"  ":LOCATE
 16,Y3+1:PRINT"  ":LOCATE 16,Y3+2:
PRINT"  "
1790 GOTO 620
1800 '
1810 '
1820 ' INIT. PRESENTATION
1830 '
1840 '
1850 VIE=3
1860 BORDER 4:INK 0,0
1870 MODE 0:PEN 12
1880 FOR H=1 TO 20:LOCATE H,2:PRIN
T CHR$(206):NEXT
1890 FOR H=1 TO 20:LOCATE H,24:PRI
NT CHR$(206):NEXT
1900 PEN 7
1910 LOCATE 6,10:PRINT"RACER COND"
1920 PEN 3:x=10:y=6:GOSUB 1480:x=1
0:y=14:GOSUB 1480
1930 x=2:y=12:GOSUB 1480:x=18:y=12
:GOSUB 1480
1940 XX$=" * RACER CONDUITE (C) 19
86 BY C.METZ"
1950 PEN 15
1960 XX$=XX$+XX$
1970 A=A+1
1980 LOCATE 4,12:PRINT MID$(XX$,A,
14)
1990 IF A>35 THEN A=0
2000 LOCATE 1,22:PRINT" > PRESS P
TO PLAY"
2010 Z=INT(RND*3)
2020 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1970
2030 MODE 1:PEN 1
2040 PRINT:PRINT"            ******
************"
2050   PRINT"            *
       *"
2060   PRINT"            * RACER CO
NDUITE *"
2070   PRINT"            *
       *"
2080   PRINT"            **********
********"
2090 PEN 2:PRINT:PRINT" VOUS DEVE
Z PARCOURIR LE MAXIMUM DE KM":PRIN
T" AU VOLANT D'UNE F1."
2100 PRINT:PRINT"  UNE FOIS ENGAGE
 SUR LA PISTE,VOUS NE":PRINT" POUV
EZ PLUS REVENIR A VOTRE STAND."
2110 PRINT:PRINT"  VOUS DISPOSEZ D
E 3 VOITURES..."
2120 PEN 1
2130 LOCATE 1,16:INPUT" LE JOYSTIC
K (j) OU LES TOUCHES (t) ";CHOIX$
2140 CHOIX$=LOWER$(CHOIX$):IF CHOI
X$<>"j" AND CHOIX$<>"t" THEN 2130
2150 IF CHOIX$="j" THEN 2220
2160 FOR T=1 TO 200:NEXT
2170 PEN 1
2180 PEN 3:LOCATE 11,21:PRINT" CLA
VIER :  , ";CHR$(242);" ";CHR$(243
);" ."
2190 LOCATE 26,19:PRINT"A":LOCATE
26,20:PRINT CHR$(240):LOCATE 26,22
:PRINT CHR$(241):LOCATE 26,23:PRIN
T"Z"
2200 PEN 1: LOCATE 13,25:PRINT"PRE
SS P TO PLAY"
2210 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2210
2220 RETURN
2230 '
2240 ' TEST CLAVIER
2250 '
2260 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 740
2270 IF A$="a" THEN 1140
2280 IF a$="z" THEN 1230
2290 IF a$="," THEN 1310
2300 IF a$="." THEN 1400
2310 GOTO 740
2320 '
2330 ' FIN OU RETOUR
2340 '
2350 FOR X=1 TO 500:NEXT X
2360 MODE 0:PEN 10
2370 IF SCORE<HIGH THEN 2440
2380 LOCATE 2,2:PRINT"BRAVO"
2390 LOCATE 2,3:PRINT"VOUS DETENEZ
 LE"
2400 PEN 6:LOCATE 2,5:PRINT"HIGH S
CORE AVEC
2410 PEN 2:LOCATE 5,7:PRINT SCORE;
"KM"
2420 FOR X=1 TO 3000:NEXT
2430 GOTO 2470
2440  PEN 14
2450 LOCATE 6,12:PRINT"GAME OVER"
2460 FOR F=1 TO 1500:NEXT F
2470 IF SCORE>HIGH THEN HIGH=SCORE
:SCORE=0
2480 VIE=3:SCORE=0
2490 MODE 1:PEN 1
2500 GOTO 150
2510 END
```

Suite de la page 6

```
2510 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
2520 LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$
(47):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$
(91):LOCATE x-1,y+2:PEN 1:PRINT CH
R$(43):LOCATE x-1,y+2:PEN 2:PRINT
CHR$(44):LOCATE x-1,y+1:PEN 6:PRIN
T CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):
GOSUB 3770:GOTO 1380
2530 '
2540 'a droite avec Plateau vide
2550 '
2560 x=x+1:SOUND 1,600,1,14,5:IF x
>17 THEN x=17:z=1:GOTO 1360
2570 s=1:LOCATE x-1,y:PRINT " ":LO
CATE x-2,y+1:PRINT "  ":LOCATE x-2
,y+2:PRINT "  ":LOCATE x-1,y+3:PRI
NT " "
2580 IF t=1 THEN GOSUB 3270
2590 IF t=0 THEN GOSUB 3240
2600 IF w=1 THEN GOSUB 4030
2610 IF w=0 THEN GOSUB 4000
2620 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(3
4):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5)
2630 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
2640 LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$
(36):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$
(37):LOCATE x+1,y+2:PEN 1:PRINT CH
R$(38):LOCATE x+1,y+2:PEN 2:PRINT
CHR$(39):LOCATE x+1,y+1:PEN 6:PRIN
T CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):
GOSUB 3770:GOTO 1380
2650 '
2660 'saut a droite Plateau vide
2670 '
2680 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
,y+1:PRINT "  ":LOCATE x,y+2:PRINT
 "  ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
2690 IF t=1 THEN GOSUB 3270
2700 IF t=0 THEN GOSUB 3240
2710 IF w=1 THEN GOSUB 4030
2720 IF w=0 THEN GOSUB 4000
2730 y=y-1:ENT 1,100,2,2:SOUND 2,2
0,25,14,0,1:IF y<11 THEN y=11:GOTO
 2770
2740 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
2750 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(3
4):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$(3
6):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(3
7):LOCATE x+1,y+2:PEN 1:PRINT CHR$
(38)
2760 LOCATE x+1,y+2:PEN 2:PRINT CH
R$(39):LOCATE x+1,y+1:PEN 6:PRINT
CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GO
SUB 4160:GOTO 2680
2770 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
,y+1:PRINT "  ":LOCATE x,y+2:PRINT
 "  ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
2780 IF t=1 THEN GOSUB 3270
2790 IF t=0 THEN GOSUB 3240
2800 IF w=1 THEN GOSUB 4030
2810 IF w=0 THEN GOSUB 4000
2820 y=y+1:PRINT CHR$(22);CHR$(1)
2830 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(3
4):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$(3
6):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(3
7):LOCATE x+1,y+2:PEN 1:PRINT CHR$
(38)
2840 LOCATE x+1,y+2:PEN 2:PRINT CH
R$(39):LOCATE x+1,y+1:PEN 6:PRINT
CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GO
SUB 4160:GOSUB 3770:IF y=14 THEN G
OTO 1380 ELSE GOTO 2770
2850 '
2860 'saut a gauche Plateau vide
2870 '
2880 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
-1,y+1:PRINT "  ":LOCATE x-1,y+2:P
RINT "  ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
2890 IF t=1 THEN GOSUB 3270
2900 IF t=0 THEN GOSUB 3240
2910 IF w=1 THEN GOSUB 4030
2920 IF w=0 THEN GOSUB 4000
2930 y=y-1:ENV 1,100,2,2:SOUND 2,2
0,25,14,0,1:IF y<11 THEN y=11:GOTO
 2970
2940 PRINT CHR$(22):CHR$(1)
2950 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT CHR$(3
3):LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(4
2):LOCATE x,y+2:PEN 1:PRINT CHR$(3
5):LOCATE x,y+3:PEN 5:PRINT CHR$(4
7):LOCATE x,y+3:PEN 3:PRINT CHR$(9
1):LOCATE x-1,y+2:PEN 1:PRINT CHR$
(43)
2960 LOCATE x-1,y+2:PEN 2:PRINT CH
R$(44):LOCATE x-1,y+1:PEN 6:PRINT
CHR$(40):PRINT CHR$(22);CHR$(0):GO
SUB 4160:GOTO 2880
2970 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x
-1,y+1:PRINT "  ":LOCATE x-1,y+2:P
RINT "  ":LOCATE x,y+3:PRINT " "
2980 IF t=1 THEN GOSUB 3270
2990 IF t=0 THEN GOSUB 3240
3000 IF w=1 THEN GOSUB 4030
3010 IF w=0 THEN GOSUB 4000
3020 y=y+1:PRINT CHR$(22);CHR$(1)
```

A SUIVRE..

ROLAND PERROT GAGNE LE DISQUE DUR 20 MEGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE PAR AMSTRADEBDO

Cette semaine les longues et fines mains de notre claviste chic (NDLR : et choc !) ont fait un heureux homme de plus : **ROLAND PERROT,** qui n'en est pas encore revenu. Parisien depuis peu, cet homme comblé a débuté sur VIC 20 et TI 99 avant de se fixer sur le 6128. Il fait ses propres jeux en basic, sous les yeux de sa compagne MAGALI.

Ne soyez pas jaloux de son succès, la semaine prochaine vous serez peut-être à sa place...



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



GAGNANT DU HIT PARADE LECTEUR

Vous êtes toujours très nombreux à nous envoyer vos hit-parades : c'est parfait, continuez. D'autant que ça vous fera peut-être gagner, comme à Julien Mansier -rue Lecourbe à Paris-, un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO avec la cassette numéro un. On attend vos kilos de cartes postales impatiemment. A vos stylos !

LES 400 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO / UBI-SOFT

Les gagnants du logiciel Aliens (Activision), proposé dans le numéro 4, qui n'auraient pas reçu leurs lots, peuvent s'adresser directement à Activision : 9, avenue Matignon, 75008 Paris (ne pas téléphoner).

SHARPLES LAURENCE du BOSSET (83330) • NOGUES PATRICK de TOULON (83000) • BINDI SEBASTIEN de MULHOUSE (68200) • SCHAFFWER ANNE de STRASBOURG (67100) • LAHAYE PASCAL de THIONVILLE (57100) • GOUGELET PIERRE de LIVRY-LOUVERCY (51400) • ZINZIUS NICOLAS de MARSEILLE (13015) • CLARK CHRISTOPHE de MARSEILLE (13008) • COUTANT NICOLE de MARSEILLE (13007) • CHEMINADE RICHARD de CHANGE (75560) • FARNY DANIEL de LA SEINE-SUR-MER (83500) • LANARO STEPHANE du PONT-SAINT-VINCENT (54550) • AZAM THIERRY de MONTAUBAN (82000) • LEMIERE OLIVIER d'HAZEBOUCK (59190) • LEFRANC GERARD de CHELLES (77490) • CHADAL SYLVAIN d'AMBLAINVILLE (60110) • LAVALLE FLORIAN de PARIS (75013) • PRZBYCOWSKI JEAN-STEPHANE de PARIS (75012) • SAUVAGE VERONIQUE de SAINT-GRATIEN (95210) • MARTINEZ RAOUL de PARIS (75017) • REMERO CYRIL de HYERES (83400) • VALMALETTE FRANCOIS de HYERES (83400) • LAMARCHE SEBASTIEN de HYERES (83400) • DONNET BERTRAND de METZ (57074) • BELLEC FREDERIC de LURCY-LEVIS (03320) • CARMIER LUDOVIC d'AVIGNON (84000) • COPETTI CHRISTOPHE de CONDE/ESCAUT (59163) • MARTINEZ JOHN de VILLIERS-LE-BAC (25130) • JACQUOT ANTOINE de MONTBELIARD (25200)

Suite page 29

CONCOURS HEBDOMADAIRE AMSTRADEBDO

EXTRAORDINAIRE :

GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS POUR CPC PAR SEMAINE !

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : " De combien de couleurs le CPC dispose-t-il ?". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !

Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24, rue Baron
75017 PARIS.

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....



Code Postal : ....
Ville : ....
Ordinateur utilisé : ....
....

De combien de couleurs, le CPC dispose-t-il ?

....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.



Suite de la page 28

• URIARTE PATRICK de SEMEAC (65600) • FLORENTIN VALENTINE de CARPENTRAS (84200) • FLORENTIN PATRICE d'AVIGNON (84000) • MONZO DAMIEN de BOURGES (18000) • CAPELIER SANDRINE d'AULNAYE AUMERIES (59620) • RANCILLAC MARCELLE d'AVIGNON (84000) • BOURGUES HENRIETTE d'AVIGNON (84000) • BOURGUES ANTHONY d'AVIGNON (84000) • MOUTTE SACKY d'AVIGNON (84000) • GRIBOUT FRANCK de BURAY-SUR-ESCAUT (59860) • PERCHE ANDREE de BEAUSSET (83330) • PIGEYRON JEAN de MARSEILLE (13007) • MONZO DAMIEN de BOURGES (18000) • DORLEANS DANIEL de BAYEUX (14400) • PILET FABIAN de CAEN (14000) • MASSON PHILIPPE de MANCOIS/ORNAIN (55500) • PILET FABIEN de CAEN (14000) • DEL-ROSARIO CHRISTOPHE de COGNIN (73160) • MONGODIN TANGUY de FOUGERES (35300) • GIRARDOT JOEL d'ESCHAU (67114) • INGLES NICOLE de CLUZEZ (74300) • LECOCQ JEAN CLAUDE d'HELLEMMES (59260) • FRAUDET JEROME de VILLEFRANCHE-DE-ROUERGUE (12200) • DASILVA CELESTINO de MAISON ALFORT (94700) • BLANC MARCELLE de NEUVILLE/SAONE (69250) • AMBARD CHRISTELE de MARINGUES (63350) • SETTI LAURENT de VILLEURBANNE (69100) • LEROUX DOMINIQUE de BOULOGNE (92100) • BRISSEUX OLIVIER de BIHOREL (76420) • MENNER GERALD de BREST (29200) • SHARPLES TERRY du BEAUSSET (83330) • MARCEL SANDRINE de MAUREPAS (78310) • SCHEFFER VALERY PIERRE d'EPINAY/SEINE (93800) • MICHNON ROMAIN d'HADRICOURT (78250) • JOLY NICOLAS d'HELLEMMES (59260) • NOEL LAURENCE de ROUEN (76000) • ROGEAN HUGES d'ESCAUDOEUVRES (59161) • SEVERIN ANTHONY de FONTAINEBLEAU (77300) • BOURGEOIS FABIEN de SAINT-MARTIN-DE-RE (17410) • CASSAN RAYMOND de CASTRES (81100) • KECK JACQUES de CROISSY BEAUBOURG (77183) • PIRBAY SALIM de MARSEILLE (13014) • LAUDREM HUBERT de PACY/EURE (27120) • PASCALIN JEAN-PIERRE de GRIGNAN (26230) • BERTIN FREDERIC de MONTGISCARD (31450) • HELOU LAURENT de MAIGNELAY-MONTIGNY (60420) • MARTINEZ ALAIN de MANOSQUE (04100) • URIATE PATRICK de SEMEAC (65000) • MOUTTE JEAN-PHILIPPE de VAUCLUSE (84110) • URIARTE PATRICK de SEMEAC (65600) • RAYMOND HENRI de VIC-EN-BIGORRE (65500) • MOREL PASCAL de BLANCY/BRESLE (76340) • FRANCK FABRICE de DULLAIR (76480) • BOURNOT CLAUDE de SAINT-JEAN-DE-MAURIENNE (73300) • VATINEL GILLES du HAVRE (76100) • JACQUES DAVID de DARGNIES (80570) • LECOINTRE SYLVAIN du HAURE (76610) • WLAZLIK NOEL de COTE ROUGE (03410) • POULLAIN FRANCK de LILLE (59000) • LEGER STEPHANE du PERREUX (94170) • BONORIS SEBASTIEN d'HERSERAN (54440) • DOUILLET GAETAN de SAINT NAZAIRE (44600) • SCHAEFFER THIERRY de SAINT-PAUL LES DAX (40990) • MAMMONE PATRICK de VILLERUPT (54190) • DA CONCEICAO PHILIPPE de LONGWY (54400) • IMPINNA JEAN-FRANCOIS de MONTPELLIER (34100) • THOMAS FREDERIC de PEIPIN SISTERON (04200) • OLIVIERI FREDERIC de BRON (69500) • LE GUENNEC GILLES de SAMOIS/SEINE (77920) • MOUREY THIERRY de CHEVIGNY-SAINT-SAUVEUR (21800) • PERRIN VIRGINIE de MIREBEAU-SUR-BEZE (21310) • MARRALE PATRICK de MARTIGUES (13500) • POUDENSON GASTON de MADELEINE (59110) • PUCHE SERGE de DOURDAN (91410) • FONTFREYDE STEPHANE de PARIS (75016) • RICOT PASCAL de CLERMONT-FERRAND (63100) • DE LUCA PATRICK de WINTZENHEIM-COLMAR (68000) • KOHL BERNARD de FLORANGE (57190) • MARTINEZ JOHN de VILLERS-LE-LAC (25130) • FAUQUEUX HERVE de BERNAY (27300) • PAPETERIE-PRESSE DU METRO de MARSEILLE (13003) • CORNUE MICHELINE de CAEN (14000) • SACHE JEAN-MARC de CLUSES (74300) • GRAND GUILLAUME de VITROLLES (13127) • LITTLETON PATRICK de REIMS (51100) • COUTANT CHRISTOPHE de LA ROCHELLE (17000) • BARNAUD ERIC de ROANNE (42300) • JALLERAT THIERRY de NOYAL/VILAINE (35530) • CHEVILLOTTE ARNAUD de RENNES (35000) • VIAL MARC du CANNET-ROCHEVILLE (06110) • DUPONT de REIMS (51100) • LAVEDRINE SOPHIE de SAINT-QUENTIN (02100) • DUMONT LAURENT de CARNOUX EN PROVENCE (13470) • DONNET BERTRAND de METZ (57074) • HOEN ALFRED de METZ (57000) • COMBAZ PASCAL de BEAUFORT-SUR-DORON (73270) • ALBOT OLIVIER du CHESNAY (78150) • DUGUIN PASCAL d'HAUTMONT (59330) • KUNM CATHERINE de MANOM (57100) • THEOBALD ALFRED de FAREBERSVILLER (57450) • DESAILLY SANDRINE de LENS (62300) • HUYVENAAR STEPHAN de PONT-SUR-YONNE (89140) • ZEHREN C. d'ALGRANGE (57440) • DORLEANS DANIEL de BAYEUX (14400) • FERNANDEZ ERIC de TARNOS (40220) • DIDELOT MICKAEL de PERSAM (95340) • DROTHIERE NICOLAS de REIMS (51100) • ANTONETTI DIDIER de PARIS (75009) • BARONE JEAN-MARIE de SAINT-CYR-L'ECOLE (78210) • PEDOUSSAUT RAYMOND de L'UNION (31240) • TSCHAMBSER XAVIER de NOGENT-SUR-SEINE (10400) • PERICAUD SERGE de LIMOGES (87100) • FRIEDERICH MICHEL de BERNARDSNILLER (67210) • MUSSI ANOUCHKA de VANVES (92170) • YVEN BERNARD de CHATEAULIN (92150) • VICENTE ISABELLE de LOOS (59120) • CASTELAIN HERTA de SAINT-QUENTIN (02100) • BRODHAG GAELLE de CHALONS/MARNE (51000) • PIVOT MICHEL de SAINT-JEAN-DE-BRAYE (45800) • DUCASSE NATHALIE de CASTETS (40260) • PRUDHOMME de SAINT-CYR-L'ECOLE (78210) • PONTHIEU VINCENT de LOOS (59120) • VIGNAL GILBERT d'EYMET (24500) • BOUDOU ROLAND de GIEVRES (41130) • LEMAIRE GUY de ROMORANTIN (41200) • BUIDIN LUC de LILLE (59000) • CHBROULLET ALAIN de SOUTERRAINE (23300) • BRIDIERS DEL BEN JEAMINE de SOUTERRAIRE (23300) • LEIOWANGER PATRICE d'ALBI (81000) • MAGDENEL CHRISTIAN de SAINT-FLORENT (18400) • COPITET BERTRAND d'AUBERGENVILLE (78410) • FAVRE XAVIER de SAVIGNY LE TEMPLE (77176) • DUMONTEIL FLORIAN de FONTAINEBLEAU (77300) • LEFEVRE CYRIL de PONTAULT-COMBAULT (77340) • VILLECOMME DAVID du NORD (5991) • KLEIN ALEXANDRE de LUNEVILLE (45300) • BARDELLI JEAN FRANCOIS de LONGWY (54400) • PILARD FABIEN de CARLING (57490) • GARNIER PHILIPPE de DIJON (21127) • MORIZOT SYLVAIN de DIJON (21000) • GALLISSOT HERVE de GRAY (70100) • TAVEAU SEBASTIEN de QUETIGNY (21800) • VERLET DAVID de MOULIN LES METZ (57160) • MONZO MICHAEL de BOURGES (18000) • DESCAMPS EMMANUEL de SOMAIN (59490) • CHEBLAL MEHDI de COURRIERES (62710) • GONZALEZ GEORGES de VILLEPINTE (93420) • ARNAL YVETTE de JUILLY (77230) • FAYET BERNARD de MANOSQUE (04100) • HOFFMANN ERIC de MOLSHEIM (67120) • DUCASSE THIERRY de CASTETS (40260) • PIMTO JEAN-MARC de SUMAIJE-LES-BAINS (51250) • FAURE DIDIER de SAINT-YORRE (03270) • FARKAS ALEXANDRE de MONTIGNY-LES-CORMEILLES (95370) • DELOBEL JACQUES d'EVRY (91000) • PILET LUDOVIC de CAEN (14000) • REUTER JEAN-MARC de SAINT-DIE (88100) • L'HUILLIER GILLES de METZ BORNY (57070) • TRIMOREAU RENE de FLEURY-LES-AUBRAIS (45400) • MANSIER JULIEN de PARIS (75015) • CARLIER ALAIN d'AUBERVILLIERS (93300) • GRIMALDI LAETITI de LOGNES (77185) • PERIN OLIVIER d'EPINAY/SEINE (93800) • INGHELS FRANCK de BONDY (93140) • VOLATIER PATRICIA d'AUBERVILLIERS (93300) • PHILLIPPS JEAN CHRISTOPHE de DETTARILLER (67490) • DESNOYERT DAVID de MONTPON MENESTEROL (24700) • PARIS CHRISTIAN de NIMES (30000) • VERNET EDDY de TARASCON (13150) • DEGREMONT NICOLAS de TAULIGNAN (26770) • MEUNIER ARNAUD de VERSAILLES (78000) • LAMALLE CEDRIC de BRUNOY (91800) • COMBECQUE CEDRIC de SAINT-OUEN (93400) • FRIN JEAN-FRANCOIS de SALON (13300) • CARRION LAURENT de FLEURY-LES-AUBRAIS (45400) • BOITTE PASCAL de CHALETTE SUR LOING (45120) • LE PIPEC REGIS de PELLERIN (44640) • ROUSSEAU FABRICE de BOURCEFRANC (17560) • COLLIN STEPHANE du BAR-LE-DUC (55000) • THAL JEAN-FRANCOIS de SAINT-PIERRE DES CORPS (37700) • CHADAL SYLVAIN d'AMBLAINVILLE (60110) • POYE CLAUDE de CAMPIGNY (94500) • BOISSEAU CHARLES de NICE (06000) • BEHOT ARNAUD de NICE (06300) • QUATREMAIN ISABELLE de PARIS (75020) • LEISSION CHARLES de BLOIS (41000) • SOUMPHOL CHAREUNE de SOISY/SEINE (91450) • THUILIER MARC du MANS (72100) • SANTOS DOMINIQUE de SERIGNAU (34410) • HAMM PHILIPPE de WOELFLING (57200) • GARLIN LUDOVIC d'ANGLES (30133) • HAMY CHRISTELLE de SAINT-CYPRIEN PLAGE (66750) • ALBERT GUY de VIDAUBAN (83550) • DELARCHE JOHANN de FREVENT (62270) • BALEKDJIAN JEAN-CHRISTOPHE de RAINCY (93340) • CARTHONNET FREDERIC de LYON (69120) • MARCHAND CECILE de CHERESION-MONCEAU (02270) • CORTIJO JACQUES de BAYONNE (64100) • ALMERAS ELIANE de BIARRITZ (64200) • METIVIER VIRGINIE de NOISY-LE-SEC (93190) • DUVIVIER DOMINIQUE de FORGES-LES-BAINS (91470) • WARLIER EVELYNE de ROCROI (08230) • COUENARS THIERRY de ROCROI (08230) • MARZIN XAVIER de PLAISIR (78370) • LINARD FREDERIC des MUREAUX (78130) • DAVID MARTIN de MARSAC/ISLE (24430) • PLESSY MARC de PARIS (75016) • OUACHEM MICHAEL de TARBES (65000) • GACIARE JEAN-FRANCIS de VOUEL (02700) • AUGUSTO PATRICE de VOUZIERS (08400) • MARCHAUD JEAN-PAUL de CHEVRSIB-MONCEAU (02270) • PINTARD COLETTE de CONDE-LES-VOUZIERS (08400) • PIGEYRON JACQUES de MARSEILLE (13010) • COLOMBEL EVELYNE de SAINT-JACQUES DE LA LANDE (35136) • DEVALLEE FABIEN de BALLEROY (14490) • DURANDIERE FLORNT d'AGNEAUX SAINT-LO (50000) • BUI DUY d'AUZEVILLE (31320) • BAUDIN HERVE de THONON-LES-BAINS (74203) • FERCOT LAURENT de GRAND FRESNOY (60680) • MARTHE BERTRAND de LIMOGES (87000) • LAPLACE ANHONY du HAVRE (76600) • MOUROT MARIE-ANGE de SAINT-VINCENT-DE-PAUL (40180) • DONNET BERTRAND de METZ (57074) • MONTECH F.de MAZAMET (81200) • CHIEU HAMMAING de DIJON (21000) • LORANG EMMANUEL d'HAYANGE (57700) • CLAVERIE CHRISTINE de SAINT-VINCENT DE PAUL (40180) • DEMAY LAURENT de COGNIN (73160) • LE CRONG NICOLAS de LA ROCHELLE (17000) • GRIMALDI LAURENT de LOGNES (77185) • LECLERCQ JEAN CLAUDE de CHAMPIGNY (94500) • GERCE EMMANUEL d'AGOLE (34300) • PEYCRU THIERRY de BORDEAUX (33300) • GILLIOT REYNALD de BOULOGNE-SUR-MER (62200) • EPERT PATRICE de PLERIN (22190) • VENTURELLI CEDRIC d'ORBEC (14290) • DAMIANO STEPHANE de CANNES (06400) • LOPEZ JEANNE de HONTMONT (59330) • PLANCHER FRANCK de BEAUREPAIRE (38270) • BUVEAU FRANCK de THEIL-SUR-VANNE (89760) • JOLY MICHEL de BLOIS (41000) • LE PORVOST PHILIPPE de PLERIN (22190) • D'ABRIGEON THIERRY de CANNES (06400) • TOMASSONE GHISLAIN d'ETAIN (55400) • BARNAUD ERIC de ROANNE (42300) • LOGER ALAIN de FOUQUIERES LES LENS (62740) • KOHL BERNARD de FLORANGE (57190) • MORNAVE ROGER de NOYELLES GODAULT (62950) • ARHANCET ARNAUD de TREMBLAY LES GONNESSES (93290) • SHEURICH PATRICK de LOUVRES (95380) • POINGT ALAIN de VERRIERE (78320) • MARCHAND ODILE de MONTIGNY LE BRETONNEUX (78180) • ILBERT GHISLAIN de TRAPPES (78190) • MARY OLIVIER de BIEVRES (91570) • GRANGER DOMINIQUE de ROISSY EN BRIE (77680) • SUBLON CYRIL de LA-SEYNE-SUR-MER (83500) • HEMARD REIS de SAINT-MICHEL-SUR-ORGE (91240) • NOEL PATRICE de TOURS (37000) • BEZARD GAUTIER d'ORNAULT (44700) • GALLIER BRUNO de MURET (31600) • ROUSSEAU HENRI de MONTPELLIER (34100) • AUBALTO de TOUL (54200) • GUEDALIA HENRI de TOULOUSE (31400) • GOFFLOT JACKY d'OIGNIES (62590) • LEMIERE YANNICK d'HAZEBRUCK (59190) • CANEVET LOIC de ROGNAC (13340) • FOURNIER STEPHANE de VAULX EN VELIN (69120) • SAMSON GILLES de GOUSSAINVILLE (95190) • RIVOLLIER FREDERIC d'ANORESY (78570) • JOUHAUD FABRICE de L'ISLE (87170) • SAURY LAURENT de BRON (69500) • LESTONG STEPHANE de CAJARC (46160) • VIAUD FREDERIQUE d'ANTONY (92160) • PERUSSAULT STEPHANE de LIMOGES (87100) • NIEDDU FRANCOS de VERSAILLES (78000) • MARETHEU TANGUY de DIARD (35800) • DANGELSET YVES d'EVRY (91000) • GUILLMET de MARCILLY SUR EURE (27810) • HIDOUM KARIM de CARTRES (28000) • DUCONGE RENE d'ETAMPES (91150) • REY HERVE de RIVE-DE-GIER (42800) • DEHAIS JULIEN de MONTIVILLIERS (76290) • NGUYEN THANHAI de CHARENTON LE PONT (94220) • GROMONT DAVID de TROYES (10000) • DUFOUR ALAIN du PLESSIS-BOUCHARD (95491) • BRYCHE VINCENT de GONESE (95500) • PRIEUR DANY de GAGNY (93220) • ROGEAU HUGUES de LILLE (59800) • MENDI NORDINE de GUARBECQUE (62330) • LEBOURG BERTRAND de SAINT-GEOIRE-EN-VALDAINE (38620) • BONNIN JACQUES de VILEIU A BLOUERE (49550) • ZELLA MICHEL d MANTES LA ILE (78200) • BALEKDJIAN JEAN-CHRISTOPHE du Raincy (93340) • DHRMANN BEVNARD d PONT DE CAR (38800) • MELLER MARTINE de CLICHY (92110) • BOUCKAERT FRANCS de NOYON (60400) • FAUVET PATRICE de GRENOBLE (38000) • PIRE PATRICE de CLERMONT-FERRAND (63100) • LLOP ANDRE de NARBONNE (11100) • STRZEMPEK GREGORY de LOMME (59160) • PECHUR MATHIEU de PERONNE SOMME (80200) • COLLEVILLE HERVE de PORT-EN-BESSIN (14520) • BIZET RODOLPHE de CHARTRES (28000) • LAMOUREUX BERNARD de SAINTE-GENEVIEVE DES BOIS (91700) • AUBRIL LEON de TORIGNY-SUR-VIRE (50000) • BRETAGNE MARCL de BESNE (44160) • WERNER JEAN de SIT-SORLIN DARVES (73530) • COUTY JEAN-PIERE du QUESNOY (59530) • DULIEU MARTIE de LOMME (59160) • BISSON ANTONY du MANS (72100) • VANHAVERBEKE CLAUDE de FACHES-THUMESNIL (59155) • LITZLER MICHAEL de PARIS (75003) • MOSNIER OLIVIER de MARINGUES (63350) • ACHDJIAN PATRICK de NOGENT-SUR-MARNE (94130) • LOMBARD LUC de SAINTGELY DU FESC (34980) • BERTRAND THIERRY de ROSNY-SOUS-BOIS (93110) • ESCHABACH CHRISTOPHE de VAUJOURS (93410) • BLANCHE JEAN-MARC des LAUMES (21150) • CONSTANT EMMANUEL de NIEPPE (59850) • LETERME PHILIPPE du MONS-EN-BAROEUL (59370) • VACHEY MICHEL de SAINT-GENEVIEVE DES BOIS (91700) • MANET ALAIN de VEAUCHE (42340) • RAMBAUD BENOIT de SENNECEY-LE-GRAND (71240) • NICOLAS PAUL de MORSANG-SUR-ORGE (91590) • GERMONPREZ MARC de LOOS (59120) • PASCUAL CEDRIC de VILLEJUIF (94800) • COUPET SERGE de BEZIERS (34500) • CUCHAUX MICHEL du HAILLAN (33160) • RUIZ CARLOS de POISSY (78300) • MEUNIER ARNAUD de VERSAILLES (78000) • GILLOT LAURENCE de THONON-LES-BAINS (74203) • HEINTZ GUILLAUME de NOISY-LE-SEC (93130) • LECOUR PATRICK de QUEUE EN BRIE (94510) • LENOBLE STEPHANE de MULSANNE (72230) • DARRIOT ANDRE de CORBEIL (91100) • QUEL THOMAS du VAL (83143) • BEZARD THIBAULT d'ORNUT (44700) • VIVET HENRY de LARAGNE (05300) • DUPONT PIERRE de BETHUNE (62400) • COMPAGNON XAVIER du PORTS-DE-CE (49130) • BRUNO SANDRINE de VIGNOUX/LES/AIX (18110) • BIBARD STEPHANE de LIMOGES (87000) • VLEESCMOUWERS YANN de QUINCAMPOIX (76230) • LECLERC PATRICK de THIONVILLE (57100) • CHEREVEAU RAPHAELE de MARDIE (45660) • GEYMET FABRIME de CLAMART (92140) • TRIGORY PATRICK de METZ (57000) • BARDIN MARIE-CLAIRE de PARIS (75014) • PASCUAL CEDRIC de VILLEJUIF (94800) • STRZEMPEK GREGORY de LOMME (55160) • BILLETTE ALAIN de JUZIERS (78820) • LOMBARD ERIC de SAINT ELY DU FESC (34980) • LUCAS CHRISTINE de PETIT COURONNE (76650) • MERLHE MICHEL de GAP (05000) • CAMPOY CEDRIC de CANNES (06400) • BOUCHER ROBERT de CHELLES (77500) • MARY JACQUES de PETITE SYMTHE (59640) • MANTEL MICHEL de LOMME (59160) • MAGREZ STEPHANE d'ALFORTVILLE (94140) • QUATREMAIN HERVE de PARIS (75020) • LECLERCQ JEANNE de LOMME (59160) • ROBERT GUY de BEZIERS (34500) • MAFFREN GILLES de DIGNE (04000) • LAMOUREUX JEANNINE de SAINTE-GENEVIEVE-DES-BOIS (91700) • TRUFELLI DAVID de CAVAILLON (84300) • PREJEAN CHRISTIAN de VIRY CHATILLON.

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :

- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Des images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises ! N'oubliez pas à la fin du mois de décembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-dessous pour vous abonner dès maintenant !

LA CASSETTE MENSUELLE D'AMSTRADEBDO

La première cassette d'Amstradebdo est toujours en vente !

Dépêchez-vous, cela ne saurait durer ! Elle contient, outre les programmes et les trucs et astuces parus dans votre hebdomadaire favori, des images digitalisées (je ne vous révèlerai pas leur contenu, mais les fans de Renaud devraient être contents), et surtout Panzadrome, un superbe jeu d'arcade offert par Ariolasoft.

En plus, vous avez de la chance : Amstradebdo ayant commencé à paraître en milieu de mois, ce n'est pas quatre mais six numéros que vous retrouverez dans cette cassette, bande de veinards !

Commandez-la dès aujourd'hui pour seulement 50 F + 10 F de port à :
AMSTRADEBDO,
24, rue Baron, 75017 PARIS.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
Règlement joint de 60 francs ☐



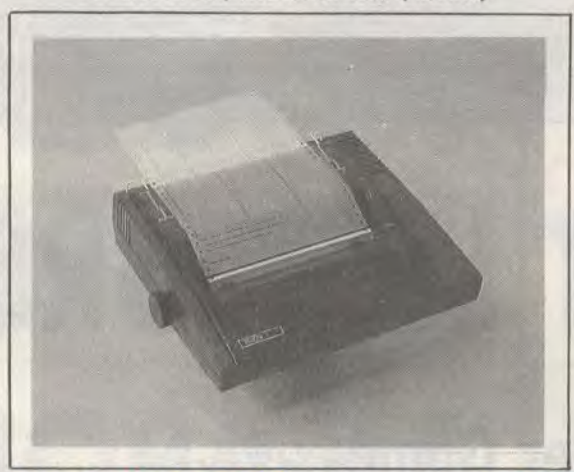


MICRO PROGRAMMES 5
82-84, bd des Batignolles
75017 PARIS.
Tél. : (1) 42 93 24 58.
Métro : Villiers.

OFFRE SPECIALE en fonction des stocks disponibles.

POUR 4990F TTC emportez L'AMSTRAD CPC 6128 COULEUR AVEC L'IMPRIMANTE EP 80+

(Imprimante 100 cps, différentes polices de caractères, compatible tous ordinateurs centronics parallèle, 80 colonnes, bi-directionnelle, friction et traction, modèle luxe, etc...)



OU POUR 1490F au lieu de 2690F L'IMPRIMANTE EP 80 + seule.

EGALEMENT à votre disposition, notre gamme d'ordinateurs AMSTRAD du CPC464 au PC 1512, de périphériques, accessoires, logiciels, livres, etc..

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE, A NOUS RETOURNER.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
.... Tél :...............

Je commande l'ensemble CPC 6128 couleur avec imprimante EP 80 +. ☐
Je commande l'imprimante EP 80+ seule. ☐
+ Port : imprimante seule : 120 F. ☐
CPC 6128 couleur + imprimante : 180 F. ☐
Ci-joint règlement de : ....
par : ....

ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.

Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

A renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256 ☐ 1512 ☐ Autre

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

LA BOUTIQUE A.M.I.E

TUNER TELE DISPONIBLE

Prix d'A.M.I.E.

AMSTRAD PC1512

H.T.

PC1512 SD MONITEUR MONOCHROME 4997
PC1512 SD MONITEUR COULEUR 6890
PC1512 DD MONITEUR MONOCHROME 6290
PC1512 DD MONITEUR COULEUR 8190
PC1512 HD10 MO MON. MONOCHROME 8790
PC1512 HD10 MO MONITEUR COULEUR 10.690
PC1512 HD20 MO MON. MONOCHROME 9990
PC1512 HD20 MO MON. COULEUR 11.890
IMPRIMANTE DMP 3000 1930,86

TTC

LES SOFTS PC AMSTRAD
WORDSTAR 1512 750
SUPERCALC 3 750
REFLEX 835
SIDEKICK 330
COMPTA SAARI 1980
FACTURATION STOCK SAARI 1980
PAIE GIPSI 1980
FRAMEWORK PREMIER 990
DBASE II PC 990
COMPTA LPC 950
GESTION LPC 4200
EVOLUTION SUNSET 990

AMSTRAD
U.C.
CCPC 464 MONO 2190
CPC 464 COULEUR 3390
CPC 6128 MONO 3390
CPC 6128 COULEUR 4490
PCW 8256 5440
PCW 8512 .....

LECTEURS
K7 300
DISKS DD1 1990
DISKS FD1 1590
DISKS FD2 (8256) 1990
DISKS 3"1/2 1990
DISKS 5" 1/4 1M6 1790
CABLE LIAISON 5"1/4 165

IMPRIMANTES
DMP 2000 1990
OLIVETTI 1800
EPSON LX 80 2990
SMITH CORONA 1800
MCP 40 950
OKIMATE 20 2590

INTERFACES
RS 232 590
ADAPTATEUR MP1 395
ADAPTATEUR MP2 495
EMULATEUR MINITEL 390

CONSOMMABLES
K7 VIERGES (C20) par 10 60
DISKS 3" 35
DISKS 3" CF2 DD 50
PAPIER LISTING ..... –
RUBANS ENCREURS ..... –

CHAINE HI-FI
CHAINE COMPACT CD1000 4490
CHAINE COMPACT CD2000 4990

MONITEUR
COULEUR 1990
TUNER (moniteur-TV) DISPO 1390
(16 CHAINES)

PERIPHERIQUES
CRAYON OPTIQUE LP1 290
CRAYON OPTIQUE DK TRON 290
CRAYON MARK PEN II 395
SOURIS AMX 690
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOPE 990
SYNTHETISEUR TECHNI MUSIC 495
DIGITALISEUR D'IMAGES ..... –
MODEM DTL 1490
MODEM DTL+ 1990
MERCITEL (8256) 3980
PROGRAMMATEUR D'EPROM ..... –
EXT 64KO DK TRONICS 590
EXT 256 Ko DK TRONICS 1190
DISC SILICON 256 Ko 1190

MANETTES
QUICKSHOT I 60
QUICKSHOT II 70
PRO 5000 170
TURBO 145

ACCESSOIRES
BTE RANGEMENTS 10 D 25
BTE RANGEMENTS 50 D 139
HOUSSE 464 CLAVIER 70
HOUSSE 6128 CLAVIER 70
HOUSSE 8256 CLAVIER 70
HOUSSE MONITEUR MONO 70
HOUSSE MONITEUR COULEUR 80
HOUSSE MONITEUR 8256 80
HOUSSE IMPRIMANTE 8256 80
HOUSSE DD1 55
CAPOT 464 100
CAPOT 6128 120
DOUBLEUR JOYSTICKS 100
CABLES RALLONGES MO+CLA 185

TOUS CORDONS A LA DEMANDE
CABLE CENTRONICS 150
CORDON MAGNETO 70

CONSOMMABLESK7 C20 (LES 10) 60
DISQUETTES 3" 35

LOGICIELS

LOGICIELS PCW 8256
MULTIPLAN 498
WORDSTAR POCKET 890
ALIENOR 1055
DBASEII 780
DAMOCLES 1700
ALIENOR 1055
POCKETBASE 719
CBASIC D 650
DR DRAW D ..... --/650
DR GRAPH D ..... --/650
QUICKMAILING D ..... --/790

PEDAGOS
ALGEBRE K7/D 177/248
EQUATIONS K7/D 177/248
LUDODESSIN K7/D 110/145
PALETTE MAGIQUE K7/D 120/298
CARTE D'EUROPE K7/D 177/248
PAYS DE BIG BEN D 237
GEOMETRIE K7/D 177/248
OUTRE RHIN D 237

UTILITAIRES
SPIRIT K7 94
SPACEMOVING (6128) K7/D 295/395
LORIGRAPH K7/D 210/340
TURBOPASCAL D 741
AMSWORD K7 245
PASCAL MT + D 650
DB COMPILATEUR D 790
DATAMAT D 450
TRANSMAT (6128) D 170
SUPERPAINT 395
CALCUMAT 450
DAMS (ASSEMBLEUR) K7/D 295/395
TEXTOMAT 450
AMS COMPTA D 750
AMSFILE K7 245
ODJOB D 216
AUTOFORMATION ASSEMB K7/D 195/295

SERVICE APRES-VENTE
FINI LES INTERMÉDIAIRES
A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO
Prix fixes Forfait ou sur devis
Delais reduits Maxi 8 jours
Qualite assuree
Chaque reparation est garantie 1 mois

PROMOS
CPC464 Mono + interface couleur : 2490
CPC6128 couleur + imprimante : 5990

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM
ADRESSE
TÉL
PRIX
RÉFÉRENCES

CATALOGUE SOFT : ☐
Participation aux frais d'envoi ..... + 20 F
Règlement : je joins ..... F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20.- Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

HIT PARADE



Chaque semaine, retrouvez le hit-parade des meilleures ventes de logiciels des distributeurs et le vôtre. Participez au classement en nous adressant sur carte postale le titre de vos 15 logiciels préférés. L'un de vous gagnera, chaque semaine, un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, K7 comprise !

Avec la participation de Guillemot, Innelec, Loridif et Micromania.

HIT DISTRIBUTEURS

1	**Les Lauréats** *de The Hit Squad*	▲
2	**They Sold a Million III** *de The Hit Squad*	▼
3	**Konami Coin'Op Hits** *de Konami*	—
4	**Gauntlet** *d'Us Gold*	▲
5	**Pack Fil** *de FIL*	▼
6	**Sram II** *d'Ere Informatique*	▲
7	**Fer et Flamme** *d'Ubi Soft*	▲
8	**Grand Prix 500 CC** *de Microids*	▲
9	**Tarzan** *de Martech*	▼
10	**The Hit Pack** *d'Elite Systems*	▲
11	**HMS Cobra** *de Cobra Soft*	▲
12	**Trivial Pursuit** *de Domark*	▲
13	**Top Gun** *d'Ocean*	▲
14	**Bob Winner** *de Loriciels*	▲
15	**Ikari Warrior** *d'Elite Systems*	▼

HIT LECTEURS

1	**Winter Games** *d'Epyx*	—
2	**Ikari Warriors** *d'Elite Systems*	▲
3	**Crafton & Xunk** *d'Ere Informatique*	▲
4	**Sapiens** *de Loriciels*	▲
5	**Sram** *d'Ere Informatique*	▼
6	**Commando** *d'Elite Systems*	▲
7	**Green Beret** *d'Imagine*	—
8	**Infiltrator** *d'Us Gold*	▲
9	**Trailblazer** *de Gremlin Graphics*	▲
10	**Le Pacte** *de Loriciels*	▲
11	**MGT** *de Loriciels*	—
12	**3D Grand Prix** *d'Amsoft*	▼
13	**They Sold a Million III** *de The Hit Squad*	▲
14	**Xeno** *d'A'N'F' Software*	▲
15	**Cauldron II** *de Palace Software*	—